HAPPY-COMPUTER

Markt&Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

Januar 1/88

Test Drive
Probefahrt mit Super-Autos

Hits '87
Die besten Computerspiele des Jahres

Karten, Lösungshilfen und viele Tips bei

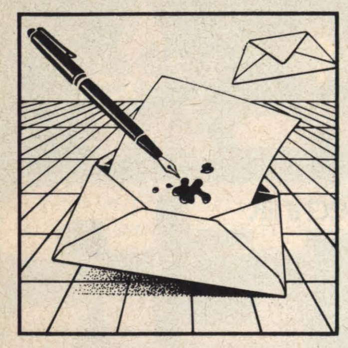


PORSCHE
911 TURBO

Layout: rear/rear
Engine type: turbo sohc flat-6
Displacement: 3299cc
Compression ratio: 7.0:1
Bhp @ rpm, SAE net: 282 @ 5500
Torque @ rpm, lb-ft: 278 @ 4000
Transmission: 4 sp manual
Braking from 80mph: 245ft.
Tires: Dunlop SP Super Sport D4, 205/55VR-16 front/ 245/45VR-16 rear

Approximate Price: $50,000
0-60mph: 5.0s
0-100mph: 12.8s
1/4 mile: 13.4s @ 103mph
Top speed: 153mph
lb/Bhp: 11.4
Lateral Accel: 0.84g

ACCELERATION
SPEED (MPH)
TIME (SEC)



Leserbriefe

Doppelte Spiele-Power

Wer seine Happy-Computer am Kiosk kauft, dem wird in diesen Tagen vielleicht etwas aufgefallen sein. Besondere Kennzeichen sind ein Logo in Miami-Vice-Pink und Neongrün sowie ein Titelbild, auf dem eine ordentliche Raumschlacht tobt. Dieses Special mit dem Namen »Power Play« ist eine Art Antwort auf viele Briefe, die wir von Euch bekommen haben, in denen mehr und ausführlichere Spiele-Tests gefordert wurden. Den Happy-Spieleteil können wir nicht weiter ausbauen, da viele Leser auch über die »ernsthafteren« Seiten der Computerei informiert werden wollen. Unsere Spiele-Sonderhefte kamen zwar sehr gut bei Euch an (Danke für die Zuschriften!), erschienen aber nur alle paar Monate und waren mit 14 Mark wesentlich teurer als Happy-Computer.

Die Lösung für alle, deren Spiele-Lust vom Happy-Sonderteil nicht ganz befriedigt wird, heißt Power Play. Dieses Happy-Computer-Special ist ausschließlich Spielen gewidmet und wird vom gleichen Team gestaltet wie der Happy-Computer-Spieleteil. Anatol, Boris, Martin und ich werden die interessantesten Spiele besonders ausführlich testen und endlich auch die Programme besprechen, für die wir in Happy-Computer nie Platz hatten. Neben Computerspielen widmen wir uns in Power Play auch Spielautomaten und Videospielen.

Da Power Play ziemlich genau zwei Wochen nach beziehungsweise zwei Wochen vor Happy-Computer erscheint, könnt ihr Euch mit beiden zusammen alle 14 Tage aktuell über die Szene informieren. Die erste Power Play ist jetzt am Kiosk und kostet 6,50 Mark. Wenn ihr Euch für Spiele interessiert, solltet ihr mal einen Blick auf dieses Magazin riskieren — es würde uns sehr freuen.

Euer

Heinrich Lenhardt

Vermeer-Vandalismus?

Daß man bei Spieletests nicht immer einer Meinung ist, ist selbstverständlich. Trotzdem habt ihr euch mit dem Test von »Vermeer« in Ausgabe 11/87 lächerlich gemacht. Man kann doch ein Spiel nicht abqualifizieren, nur weil einem das Spielprinzip nicht gefällt. Wenn man eine Wirtschafts-Simulation testet, dann muß man sie mit ähnlichen Spielen vergleichen. Meiner Meinung nach würde die Wertung dieses Spiels zwischen 80 und 90 Punkten liegen. Ich kann doch nicht hingehen und sagen, weil mir Ballerspiele nicht gefallen, gebe ich ihnen nicht mehr als 20 Punkte (überspitzt ausgedrückt).

(Oliver Opitz, Hamburg)

Dein Argument ist vollkommen richtig: Man muß Spiele immer mit anderen Titeln des gleichen Genres vergleichen. Aber genau das habe ich in meinem Meinungskasten zu Vermeer auch getan. Bei Wirtschaftssimulationen greife ich wesentlich lieber zu »E.O.S.«, »Airline« und »M.U.L.E.« als zu Vermeer. Gegen das Spielprinzip als solches habe ich nichts. Jeder hat natürlich einen anderen Geschmack, aber in diesem Test haben wir sicherlich nicht Äpfel mit Birnen verglichen. (hl)

Arcade, wo bist du?

Was ist mit der »Arcade-Ecke« aus Happy-Computer 7/87 passiert? Da wir momentan fast mit Automaten-Umsetzungen ertränkt werden, wäre es auch sinnvoll, daß man aus der Spielhallen-Szene berichtet.

(Christian Hardmeyer, CH-Therwil)

Die ewige Platznot ist schuld, daß die Arcade-Ecke nicht regelmäßig in Happy-Computer erscheint. Wer sich für Spielautomaten interessiert, dem sei als Zusatzlektüre unser neues Special Power Play empfohlen. (hl)

Der ST mag's bunt

Ich bin seit kurzem stolzer Besitzer eines Atari 520 STM und möchte mir nun ein paar Spiele zulegen. Für einen Monitor hat es bislang noch nicht gereicht, so daß ich einen Fernsehapparat verwende. Bei einigen Tests taucht am Schluß immer dieser Satz auf, der mich etwas beunruhigt: »Die ST-Version läuft nur mit einem Farbmonitor.« Heißt das, daß diese Spiele nicht auf meinem Fernsehgerät laufen würden?

(Bernhard Schulz, Ilshofen)

Sie laufen doch! Keine Bange: Alle ST-Spiele, die mit einem Farbmonitor laufen, bekommt man auch bei einem Fernsehapparat auf die Mattscheibe. Wir haben eingesehen, daß unser Satz etwas mißverständlich war und führen nun eine neue Version ein: »Die ST-Version läuft nicht mit dem Monochrom-Monitor«. Danke für den Hinweis, Bernhard. (hl)

Alles braucht seine Zeit

Warum wird für Spiele, die noch gar nicht auf dem Markt sind, schon Werbung gemacht? Wäre es nicht möglich, in den Spiele-Tests den Verkaufstermin bekanntzugeben?

(Jean Bressei, Berlin)

Zwischen dem Zeitpunkt, an dem die Happy-Computer im Verlag hergestellt wird und dem Verkauf am Kiosk vergehen ein paar Wochen. Deshalb müssen Anzeigen sehr früh geplant werden. Gibt eine Softwarefirma eine Anzeige erst dann in Auftrag, wenn das Spiel schon in allen Läden ist, würde sie zu spät erscheinen.

Da wir oft Vorab-Versionen von Spielen bekommen, von denen zum Beispiel die deutsche Anleitung oder die endgültige Verpackung noch fehlen, können wir in unseren Tests keine verbindlichen Angaben über die Veröffentlichungs-Termine machen. In der Regel sind alle Spiele, die wir testen, bereits im Handel. Sollten wir mit einem Test einmal sehr früh dran sein, versuchen wir im Bericht darauf hinzuweisen, wann das Programm erscheinen soll. (hl)



Unser Weihnachts-Spezialbild könnte man mit »Fotos die nie erscheinen sollten« überschreiben. Es handelt sich dabei um die schönsten »Abfallprodukte« aus den Foto-Sessions des Jahres 1987. Unser Fotograf Jens ertrug auch diese Motive sehr tapfer.

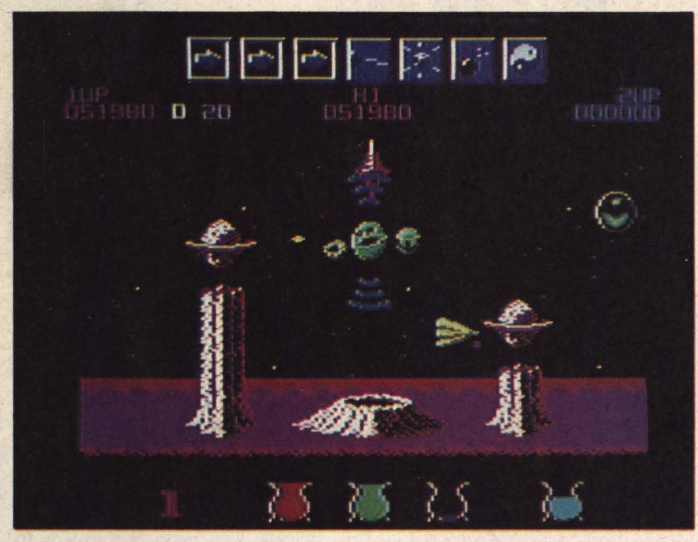

DIE LEGENDE LEBT WEITER
GAUNTLET™ II
Hier ist sie endlich -- die Fortsetzung des Phänomenalen Hits unter den Computerspielen! Komplett überarbeitet, noch wilder und aufregender und vollgepackt mit vielen neuen Features ist es ein völlig neues Spiel geworden. Erlebt die Abenteuer Eures Lieblingshelden in über 100 verschiedenen Levels voll pulsierender Action, in die Ihr Euch jederzeit einschalten könnt.
Findet die versteckten Gegenstände in dem geheimen Zimmer, steht Auge in Auge mit dem furchtbaren Drachen und hütet Euch vor dem Bann des schrecklichen »IT«.
Paralyse-Felder, Säurepfützen, Kraftfelder und bewegliche Ausgänge werden Euch allerdings ständig das Leben noch zusätzlich schwer machen.
Aber da gibt es ja noch die mysteriösen Amulette die -- wenn es Euch gelingt, sie zu bekommen -- Eure Kraft wachsen lassen, um die Monster abzuwehren. Euch die Fähigkeit verleihen, durch Wände zu gehen oder Eure Kraft erhöhen.
Manche Wände der Irrgärten lassen sich verschieben -- ein weiterer Pluspunkt für Euch.
GAUNTLET II ist nicht einfach eine weitere Episode dieses fesselnden Kreuzzuges, es ist eine völlig neue Erfahrung eines voll Action gepackten Adventures.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft
U.S. GOLD
American Software
ATARI® GAMES
DUNGEONS
YELLOW
RED
BLUE
GREEN
Screenshots von der Atari ST-Version
Spectrum 48/128K
Commodore 64/128
Atari ST
Schneider
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Die besten Computerspiele 1987

Wenn die nächste Silvester-Party ansteht, geht das Rückblick-Fieber im Lande um. Auch unsere Spiele-Tester zogen Bilanz und präsentieren die ihrer Meinung nach besten Programme des abgelaufenen Jahres.

Ein ereignisreiches Computerspiel-Jahr verabschiedet sich. Zwölf Monate lang knirschten bei uns die Joysticks, wurde um High-Scores gekämpft und manches Programm bis tief in die Nacht hinein getestet. Die unserer Meinung nach besten Computerspiele des Jahrgangs '87 präsentieren wir Euch auf diesen Seiten. Die Auswahl entstand in einer Diskussion mit allen Spiele-Redakteuren und ist selbstverständlich subjektiv. Wir glauben aber, für jedes Genre je ein echtes Superspiel gekürt zu haben.

Im Vergleich zu unserer Bestenwahl vor einem Jahr haben wir eine Rubrik ausgewechselt. Die Sparte »Action-Adventure« flog raus, da es hier außer »Head over Heels« keine ernsthaften Kandidaten gab. Viele Neuerscheinungen im Bereich anspruchsvoller Denkspiele waren der Auslöser, daß wir dafür die Kategorie »Bestes Strategie-Spiel« einführten. Natürlich interessiert uns auch Eure Meinung. Bereits zum vierten Mal rufen wir in diesem Jahr zur großen Leserwahl auf. Macht bitte mit und entscheidet darüber, welches Spiel den begehrten Preis der Happy-Leserschaft erhält. Selbstverständlich gibt es auch etwas zu gewinnen. Nähere Informationen zu diesem Wettbewerb findet Ihr in einem Kasten am Ende dieses Beitrags. Und nun Vorhang auf für die Spiele-Hits. (hl)



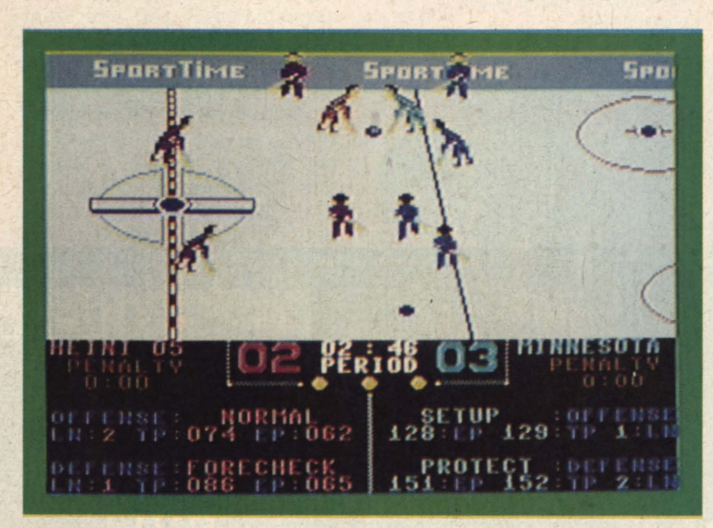
Bestes Action-Spiel 1987: Wizball (Ocean)

Ein technisch brillantes Programm, das den C 64 hervorragend ausreizt. Grafik und Sound gehören zum Besten, das der C 64 zu bieten hat. Was uns jedoch am besten gefallen hat, ist das originelle Spielprinzip.



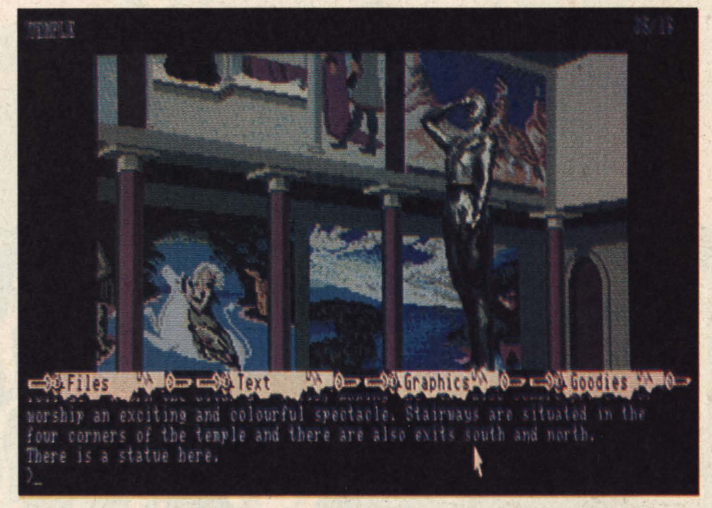
Bestes Geschicklichkeits-Spiel 1987: Solomon's Key (U.S. Gold)

Neben Joystick-Geschick ist überlegtes Vorgehen notwendig, um bei diesem vertrackten Puzzle-Spiel durch alle 20 Bilder zu kommen. Wer schon immer gerne »Boulder Dash« spielte, wird von Solomon's Key sehr angetan sein.



Bestes Sport-Spiel 1987: Superstar Ice Hockey (Mindscape)

Dieses Programm verlangt gute Planung bei den Saison-Vorbereitungen sowie Taktik und Geschick während des Spiels. Eine hervorragende Eishockey-Simulation, die auch langfristig motiviert.



Bestes Grafik-Adventure 1987: The Guild of Thieves (Rainbird)

Die Bilder der C 64- und 16-Bit-Versionen sind eine wahre Augenweide. Dazu kommen eine spannende Handlung mit knackigen Rätseln, viel Sonderfunktionen und ein Parser, der selbst Infocom das Fürchten lehrt.

```
>d
Steam Tunnel
This dank and grimy tunnel is largely filled with an imperfectly insulated
steam pipe. The tunnel is uncomfortably hot and damp. You have gone from the
arctic to the tropics. The concrete tunnel has odd molds and fungi growing on
its walls and ceiling, and the floor is squishy. Torn clots of insulation
litter the floor. Along the ceiling runs a thick tangle of coaxial cable. The
tunnel heads east and west. A rusty metal ladder leads up.

You can hear, in the distance, a chittering, scratching sound.

>w
Steam Tunnel
This dank and grimy tunnel is largely filled with an imperfectly insulated
steam pipe. The tunnel is uncomfortably hot and damp. A bundle of coaxial
cable runs along the ceiling, festooned with damp mold and cobwebs. The tunnel
continues west.

There are rats here.

The rats are momentarily startled by your presence, but soon the bolder ones
begin to approach. There are more rats here than you have ever seen.

>examine rats
These are strange rats. They don't look like the usual sewer rats. There is
more white in their fur, even dirty and encrusted as it is. Some are furless,
and others piebald. Many of the older ones are scarred and look particularly
cunning.

The rats attack! Slimy, snarling, and hungry, they swarm over your feet,
biting at your legs and clinging desperately to your feet.
```

Bestes Text-Adventure 1987: The Lurking Horror (Infocom)

Ein Infocom-Adventure mit gewohnt gutem Parser, aber einer ungewöhnlichen Handlung: Autor Dave Lebling schuf eine Horror-Atmosphäre à la Stephen King.



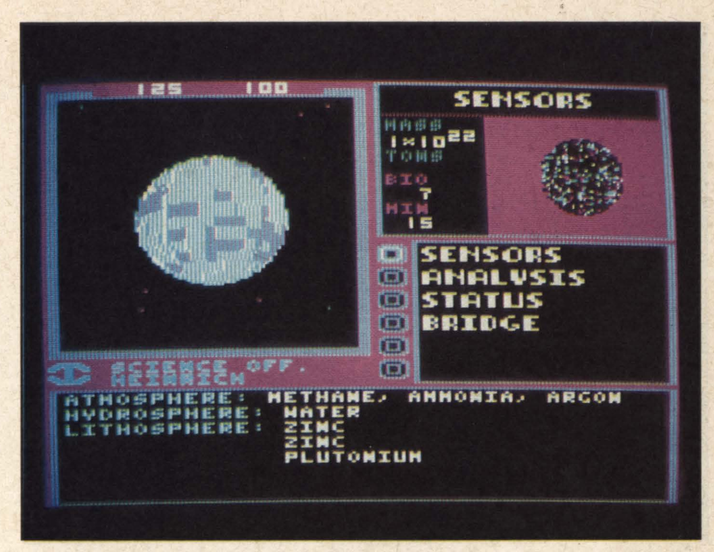
Beste Simulation 1987: Gunship (Microprose)

Die Simulation eines Kampfhubschraubers fand bei Käufern und Kritikern gleichermaßen Anklang. Uns haben vor allem die 3D-Grafik und die ausgefeilten Missionen beeindruckt.



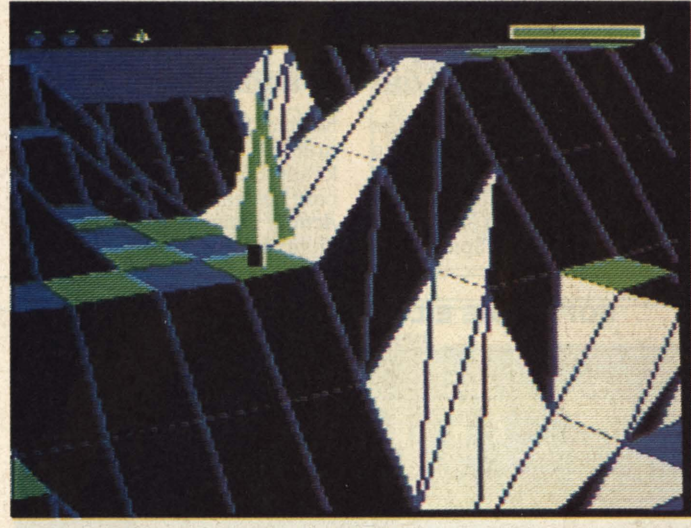
Beste Spielidee 1987: Maniac Mansion (Activision)

Das Programmier-Team von Lucasfilm Games hat ein Adventure mit komplexen Puzzles geschaffen, das nur mit dem Joystick bedient werden muß.



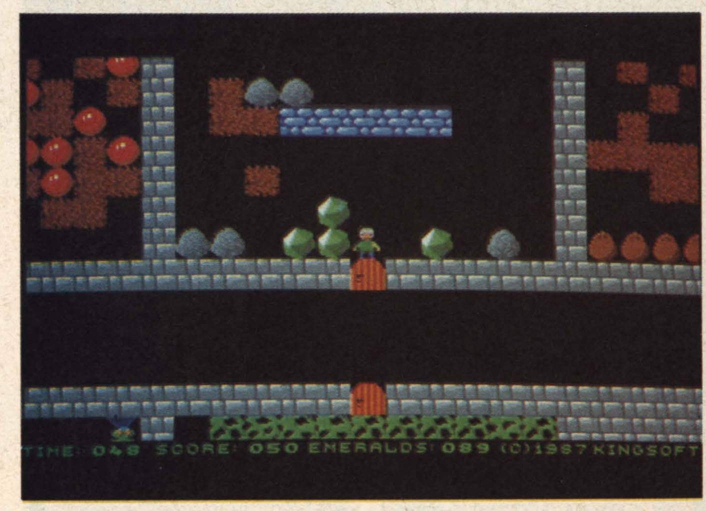
Bestes Rollenspiel 1987: Starflight (Electronic Arts)

Dieses prächtige Science-fiction-Epos hat jeden Rollenspiel-Fan in unserer Redaktion hingerissen.



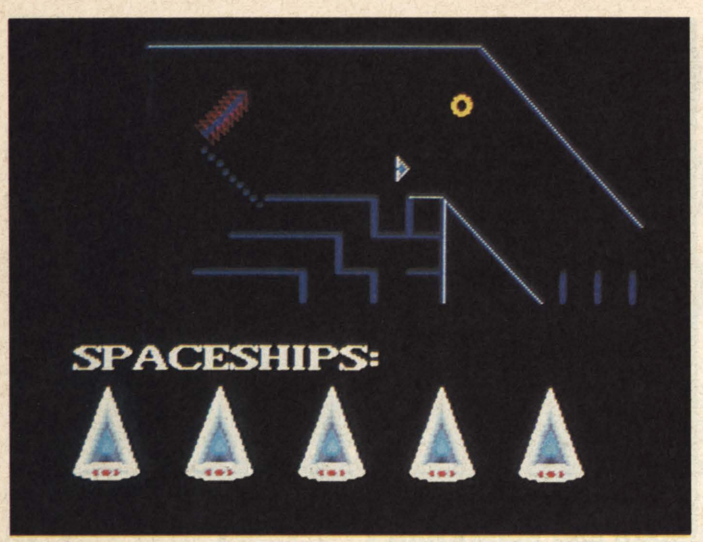
Bestes Strategie-Spiel 1987: The Sentinel (Firebird)

Dieses innovative Spiel mit 10000 Levels ist ein Fest für alle, die beim Spielen gerne nachdenken.



Bestes Billig-Spiel 1987: Emerald Mine (Kingsoft)

Emerald Mine hebt sich durch spielerische Qualitäten von den Mitbewerben in dieser Preisregion deutlich ab.



Größter Reinfall 1987: Shooting Star (Softgang)

Der Spieler steuert ein Dreieck, mit dem er kleine gelbe Kreise aufsammeln muß. Ein anderes Dreieck beschießt ihn dabei. Dieses Amiga-Programm vereint Minimalst-Grafik, einschläfernden Spielablauf und übersteuerte digitalisierte Musik.

Spiele, die uns auffielen

In jeder Kategorie konnte es nur einen Sieger geben. Die Entscheidungen sind uns oft sehr schwer gefallen, weil es in einigen Genres eine ganze Reihe sehr guter Spiele gab.

Nachfolgend sind die Programme aufgeführt, die nur knapp den ersten Platz verpaßt haben.

Action: Delta, Nemesis, Slap Fight, Zynaps
Geschicklichkeit: Arkanoid, Bubble Bobble, Metrocross (nur ST), Head over Heels
Sport: California Games, World Tour Golf
Adventures: Bureaucracy, Stationfall, Uninvited
Rollenspiele: Legacy of the Ancients, The Bard's Tale II
Simulationen: Chuck Yeager's AFT, PHM Pegasus
Strategie: Pirates, They stole a Million, Tracker

Bei unserer Preisverleihung konnten wir nur die Programme berücksichtigen, die bis Anfang November 1987 erschienen sind. (hl)

Wettbewerb: Wählt Euer Spiel des Jahres

Nachdem unsere Spiele-Tester ihre Lieblinge des abgelaufenen Jahres gekürt haben, habt Ihr nun das Wort. Zum vierten Mal wählen die Happy-Leser das beste Computerspiel des Jahres. Schnappt Euch einfach eine Postkarte und schreibt den Namen des Spiels auf, das Euch 1987 am besten gefallen habt. Ergänzt dann noch, welchen Computer Ihr habt und welchen Massenspeicher (Kassette oder Diskette) Ihr verwendet.
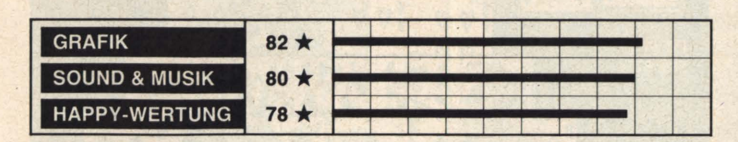
Unter allen Einsendungen werden zehn Gewinner gezogen, die sich dann etwas wünschen dürfen. Wir besorgen jedem Preisträger das Spiel, das er am liebsten haben möchte. Schreibt deshalb auf Eure Postkarte auch gleich, welches Computerspiel wir Euch im Falle eines Gewinns schicken sollen. Unsere Anschrift lautet:

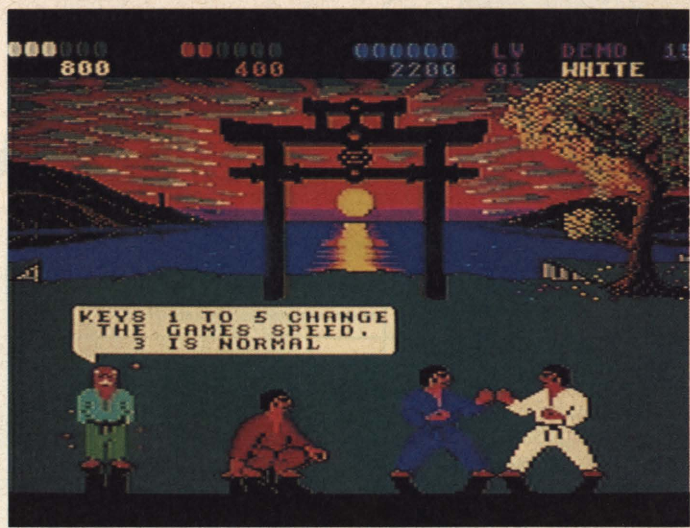
Redaktion
Happy-Computer
Verlag Markt & Technik
Kennwort: Hit '87
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Einsendeschluß ist der 15. Januar 1988. Alle Karten, die uns bis dahin erreichen, nehmen an der Auswertung teil. Euer Lieblingsspiel des Jahres geben wir dann mit der Gewinnerliste in Happy-Computer 4/88 bekannt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (hl)

International Karate+

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)





Seit fast zwei Jahren gilt »International Karate« als das beste Kampfsport-Spiel auf dem Markt. Nun soll die Fortsetzung namens »International Karate+«, kurz »IK+«, den Vorgänger von der Spitzenposition verdrängen.

Die wichtigste Neuerung bei IK+: Es sind stets drei Karate-Kämpfer auf dem Bildschirm zu sehen. Einer oder zwei werden vom Computer gesteuert, je nach Anzahl der Spieler.

Für erfolgreich ausgeführte Schläge erhält ein Spieler gleich zweimal Punkte. Die eine Punktzahl geht auf das normale Punkte-Konto, das später mit der High-Score-Liste verglichen wird. Außerdem werden für jeden Treffer ein oder zwei Kampfpunkte vergeben. Sollte ein Spieler sechs Kampfpunkte erreichen, hat er die Runde gewonnen. Wenn dies niemand nach 30 Sekunden geschafft hat, gewinnt der Spieler mit der höchsten Kampfpunktzahl. Der Spieler mit der niedrigsten Kampfpunktzahl muß aus dem Spiel ausscheiden.

Die Kampfhandlungen spielen sich nur auf der unteren Bildschirmhälfte ab, auf der oberen sehen Sie eine faszinierende Hintergrund-Grafik, bei der viele Details animiert sind: Das Wasser ist stets in Bewegung, ab und zu hüpft ein Fisch aus dem Wasser, Vögel fliegen vorbei und manchmal seilt sich eine kleine Spinne vom Baum herab. Aber auch sonst ist die Grafik nicht zu verachten: Die Animation der Spielfiguren ist exzellent und hat viele grafische Gags. So kann einem Kämpfer auch die Hose runterrutschen.

Die Musik stammt von Rob Hubbard und läßt sich wohl am besten mit »Funk in Japan« beschreiben. Dazu gibt es die vom Vorgänger bekannten digitalisierten Kampfschreie.

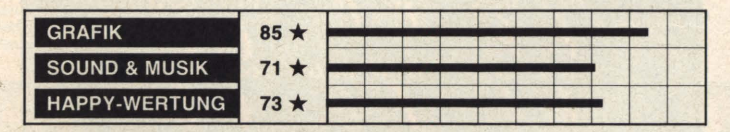
Dank vieler grafischer Gags und spielerischer Neuerungen macht IK+ eine Menge Spaß. Aber obwohl es ein technisch tolles Programm ist, bleibt es nur ein weiterer Aufguß des Karatespiel-Genres. (bs)

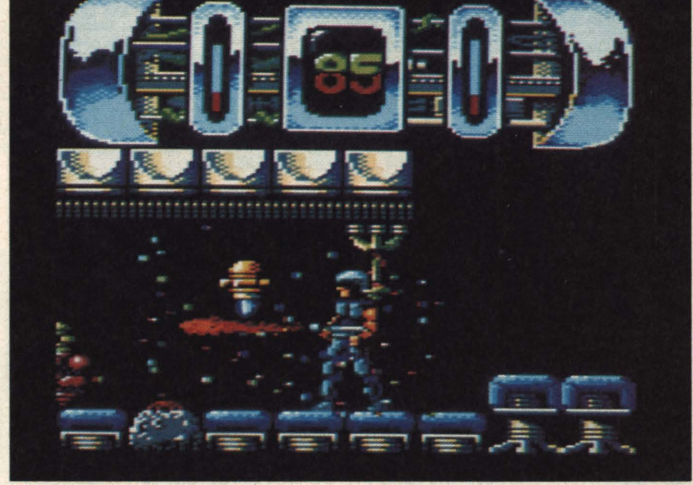
Happy-Empfehlung:
Technisch tadelloses Prügel-Spiel, das zu zweit am meisten Spaß macht.

Erste Hilfe:
Auch wer alleine spielt, sollte in den Zwei-Spieler-Modus gehen. Der zweite Spieler bleibt dann unbeweglich stehen und Sie haben mehr Zeit, die einzelnen Bewegungen auszuprobieren und zu lernen.

Trantor

Schneider CPC (Atari ST, C 64, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)





Mit Pauken und Trompeten wurde das neue Software-Label »Go!« ins Leben gerufen. Das erste mit Spannung erwartete Spiel wird jetzt endlich veröffentlicht: »Trantor — The last Stormtrooper« besticht nicht durch ein sonderlich innovatives Spielprinzip, sondern beeindruckt mit starken Effekten. Bei der CPC-Version wurde vor allem die Grafik reich bedacht.

Unser Titelheld mußte die Erfahrung machen, daß man niemandem im Leben so recht trauen kann. Von seinem eigenen Volk wurde der wackere Sternenkrieger schmählich verraten und auf einem dem Untergang geweihten Planeten abgesetzt. Hier wird Trantor nicht nur von bösen Aliens empfangen; ganz nebenbei tickt auch eine Bombe, die den Planeten in viele kleine Molekularteilchen zerlegen kann. Um aus dem Schlamassel herauszukommen, muß Trantor an acht Computer-Terminals je einen Buchstaben abholen, alle acht dann zu einem Codewort ordnen und dieses an einem speziellen Sicherheits-Computer eingeben. Läßt sich Trantor zu viel Zeit, um von einem Terminal zum anderen zu gelangen, fetzt die Bombe los.

Das ganze Geschehen spielt in den unterirdischen Anlagen des Planeten, wo Trantor munter läuft, springt, schießt und sich ducken kann. Die Ballerei geschieht mit einem sehr wirkungsvollen Flammenwerfer, dessen Spritvorrat immer wieder aufgefrischt werden muß. Andere Extras, wie zum Beispiel ein Schutzschild, helfen ebenfalls im Kampf gegen die Uhr und die zahlreichen Gegner.

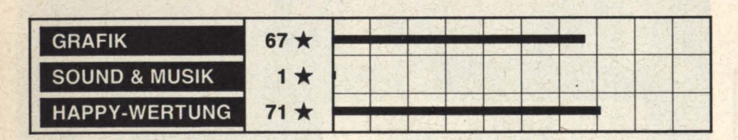
Bildschirmballern ist hier mal wieder angesagt, doch technisch ist Trantor auf dem CPC blendend gelungen. Tolle Sprites, schnelles Scrolling und Farbeffekte machen es zu einem der Spiele, die so ziemlich alles aus der Hardware herausholen. Wenn man die Mission einmal geschafft hat, wird das Programm mit Sicherheit etwas langweilig, doch bis dahin werden Action-Fans gut unterhalten. (hl)

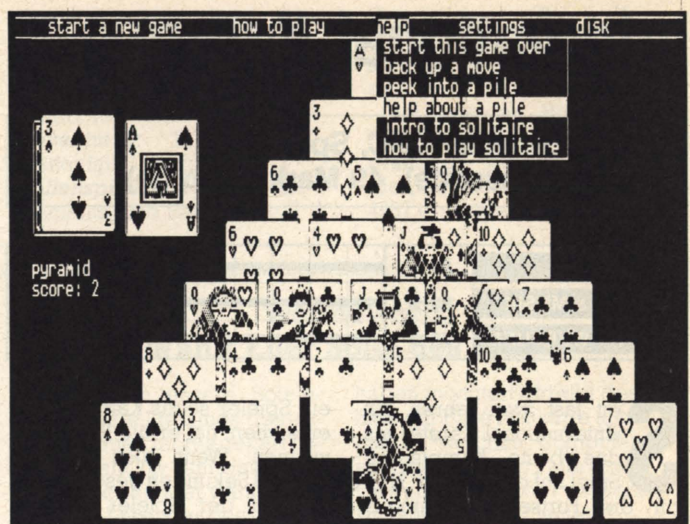
Happy-Empfehlung:
Gradliniges und technisch starkes Action-Spiel, das nicht sonderlich einfach ist.

Erste Hilfe:
Wer wild ballernd durch die Gänge jagt, wird schnell das Zeitliche segnen. Am besten vorsichtig agieren, immer wieder ducken und abwarten. Die Bewegungsmuster der verschiedenen Gegner berücksichtigen.

Solitaire Royale

MS-DOS
59 Mark (Diskette)





Blicken wir zurück in die dunklen Zeiten, als es noch keine Heimcomputer gab und die Menschheit sich nicht mit den vielen herrlichen Computerspielen vergnügen konnte. Um sich die Zeit zu vertreiben, legte man mit Spielkarten Patiencen. Manchen unserer Leser mag der Begriff »Patience« vielleicht fremd sein. Es handelt sich um eine besondere Form des Kartenspiels, bei der man versucht, in einem Muster ausgelegte Karten nach bestimmten Regeln vom Tisch zu nehmen und so alle Karten zu sammeln oder nach vorgegebenen Regeln abzulegen.

Es gibt Hunderte von Patiencen und beinahe genauso viele Bücher, die dieses Thema erschöpfend behandeln.

In »Solitaire Royale« sind acht verschiedene Patiencen sowie drei einfache Kinder-Patiencen programmiert. Wenn Sie eine Patience aufrufen, werden die Karten neu gemischt, so daß Sie jede Patience beliebig oft spielen können und nicht stets die gleiche Ausgangs-Situation erhalten. Sie können auch eine Patience nacheinander von mehreren Leuten spielen lassen und so ein kleines Turnier veranstalten.

Die Spielkarten werden in hochauflösender Grafik auf dem Bildschirm dargestellt. Die CGA-Grafik ist dabei nur monochrom, wer aber eine EGA-Karte besitzt, wird mit schönen bunten Karten verwöhnt. Durch Pull-Down-Menüs und durchgehende Maus-Steuerung (wer keine Maus hat, muß die Cursor-Tasten nehmen) ist das Spiel einfach zu bedienen. Viele Hilfstexte im Programm machen das Spiel sofort verständlich. Leider sind diese Texte, wie auch die uns vorliegende Anleitung, total in Englisch. Zumindest die Anleitung soll aber ins Deutsche übersetzt werden.

Solitaire Royal übt einen ähnlichen Reiz wie »Shanghai« aus. Man spielt schnell mal eine Runde und dann noch eine und dann noch eine... Allerdings ist der Reiz nicht ganz so groß wie bei Shanghai, da der Zufall eine größere Rolle erhalten hat, als das Geschick des Spielers. (bs)

Happy-Empfehlung:
Gemächliches Denkspiel, ideal für die Mittagspause.

Erste Hilfe:
Nicht verzweifeln, wenn eine Patience mal nicht aufgehen will. Da der Computer die Karten per Zufall verteilt, sind viele ausgegebene Spiele unlösbar. Lesen Sie sich die Anleitung zu jeder Patience genau durch, um Fehler zu vermeiden.

Shoot 'em up Construction Kit

C 64
45 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)





Das neue Programm der »Wizball«-Schöpfer Jonathan Hare und Christopher Yates heißt »Shoot 'em up Construction Kit« (ab sofort kurz »SEUCK« genannt). Es ist eine Art Baukasten, um Action-Spiele selber zu schreiben, auch wenn man von Technik und Programmieren nichts versteht.

Vom SEUCK-Hauptmenü aus gelangt man per Joystick- oder Tastatur-Steuerung in verschiedene Abteilungen. Ein komfortabler Sprite-Generator dient zum Entwerfen von Spielfiguren, die auch animiert über den Bildschirm huschen können. Die einzelnen Hintergrundgrafiken und deren Zusammenstellung werden in einem anderen Abschnitt gemalt. Der Sound-Effekt-Editor darf genauso wenig fehlen wie die vielen Spiel-Parameter: Soll der Bildschirm scrollen oder nicht? Wo taucht welches Sprite auf, wie schnell und in welche Richtung schießt es? Und damit man das selbstgestrickte Spiel nicht alleine genießen muß, ist ein Zwei-Spieler-Modus vorgesehen.

Es ist mit SEUCK kein Problem, in relativ kurzer Zeit Spiele wie »Xevious« oder »Galaxians« selber zu schreiben. Das Programm setzt im Genre der benutzerfreundlichen Spiele-Generatoren neue Maßstäbe — trotz einiger Einschränkungen: Wenn sehr viele Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm sind, flackert die ganze Pracht.

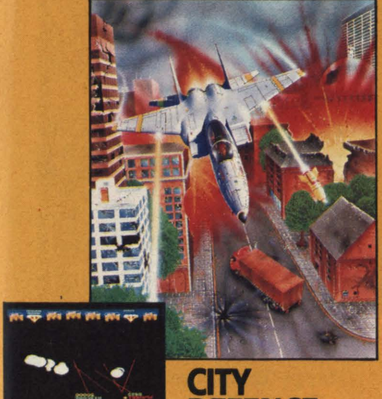
In Deutschland wird SEUCK in den nächsten Tagen in einer komplett übersetzten Version erscheinen. Wer ein Spiel mit ihm schreibt, hat automatisch das Copyright an diesem Werk. Wenn Ihre kreative Ader sich jetzt angesprochen fühlt, können Sie das Construction Kit ruhigen Gewissens kaufen. Es gibt zur Zeit kein besseres Programm dieser Art auf dem Markt. (hl)

Happy-Empfehlung:
Benutzerfreundlicher Generator für Action-Spiele. Vier fertige Demo-Spiele sind als Zugabe dabei. Für Assembler-Profis nicht geeignet, aber für Nicht-Programmierer ein Prachtstück.

Erste Hilfe:
Ist selbst für die Demo-Spiele nicht nötig, da ein Schummel-Modus aktiviert werden kann.

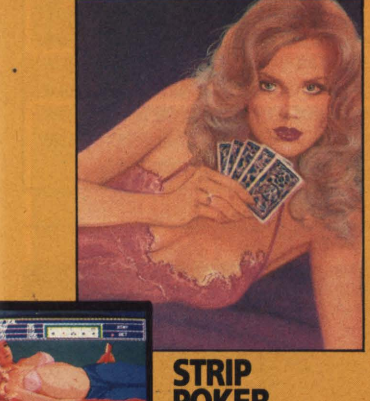
BILLIG-SPIELE FÜR AMIGA und ST MÜSSEN NICHT »BILLIG« SEIN!

MÜLL



CITY DEFENCE
von Uwe Kühner

Eine schier endlose Zahl tödlicher Laserstrahlen aus dem Weltall kann nur gestoppt werden, wenn Sie zum richtigen Zeitpunkt Ihre Bodenraketen abschiessen, bevor die Städte zerstört werden. 1/2 Spieler; Maussteuerung. **Lieferbar für AMIGA**

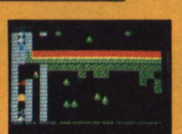


STRIP POKER
von Artworx

Verbringen Sie einen schönen Abend mit einer Runde Strip Poker. Mit Susi und Melissa stehen Ihnen 2 bildschöne, aber spielstarke Partnerinnen zur Verfügung. Bequeme Spielsteuerung mit der Maus. **Lieferbar für AMIGA und ST**







EMERALD MINE
von Klaus Heinz und Volker Wertich

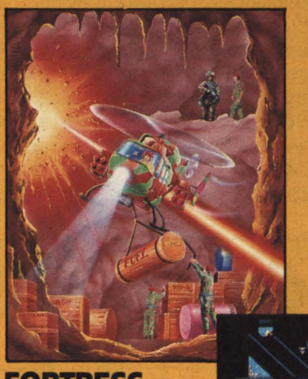
Ein Riesen-Arcade-Adventure mit über 100 Leveln und 2-Spieler-Option (gleichzeitig im Teamwork!); Joysticksteuerung. *"Die flotte Grafik mit witzigen Monster-Sprites und vor allem der Sound gefallen mir sehr gut: Die fetzige Titelmusik und die digitalisierten Sound-Effekte sind exzellent. Das Verblüffendste an diesem tollen Spiel ist aber der sehr niedrige Preis: Wer hier nicht zuschlägt, ist selber schuld." (HAPPY COMPUTER)*
Lieferbar für AMIGA und ST





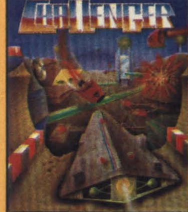
GOKART RACING
von Anco

Ein exzellentes Autorennen, bei dem ein echter Champion gefordert wird. Bei unterschiedlichsten Witterungsbedingungen und Strecken müssen Sie vorher Reifen und Übersetzung wählen. 8 Kurse, 1/2 Spieler (gleichzeitig); Joysticksteuerung. **Lieferbar für AMIGA und ST**

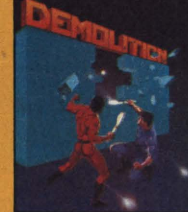


FORTRESS UNDERGROUND
von Andreas von Lepel

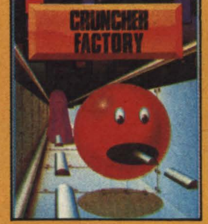
In einer gigantischen unterirdischen Höhle (640 Bildschirme groß) müssen Sie ein feindliches Kraftwerk aufspüren und eliminieren. Aber der Weg dorthin ist lang und gefährlich. Joysticksteuerung. **Lieferbar für AMIGA**



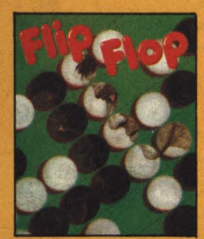
Lieferbar für AMIGA



Lieferbar für AMIGA



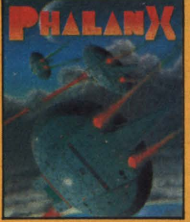
Lieferbar für AMIGA



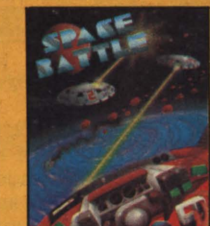
Lieferbar für AMIGA/ST



Lieferbar für ST



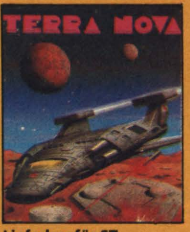
Lieferbar für AMIGA



Lieferbar für AMIGA



Lieferbar für ST



Lieferbar für ST





Lieferbar für AMIGA/ST



KINGSOFT-Spiele gibt's überall da, wo es gute Software gibt.

SPITZEN-SOFTWARE ...natürlich von



MADE IN GERMANY

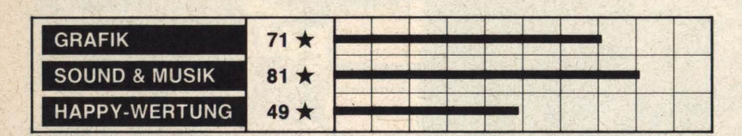


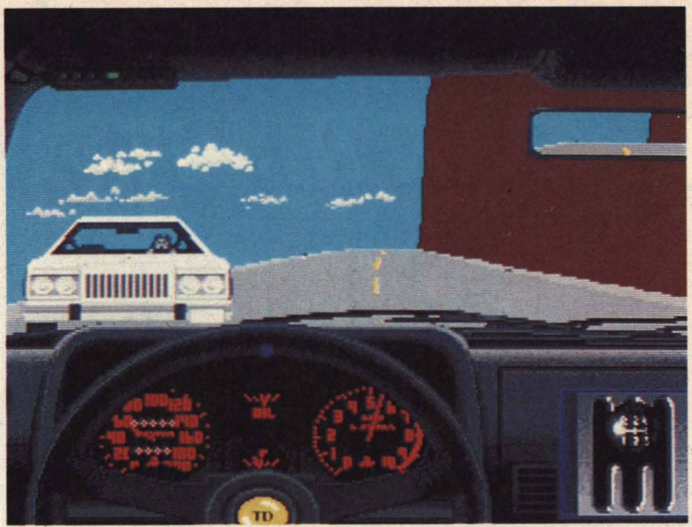
Bei uns gibt's jeden Monat Neuerscheinungen für Ihren AMIGA und ST - am besten kostenlos den aktuellen Katalog anfordern!
Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung, Super-Grafik und fantastischen Digisound-Effekten.

F. Schäfer · Schnackebusch 4 · 5106 Roetgen
☎ 02408/5119 (nicht aufgeben!) Fax 02408-5213

Test Drive

Amiga (Atari ST, C 64)
59 bis 79 Mark (Diskette)





Ein Porsche ist ein paar Mark teurer als ein Amiga — keine Frage. Wer schon immer das Gefühl genießen wollte, mit einem schnittigen Sportwagen einen Kavalierstart hinzulegen, darf dies jetzt mit »Test Drive« recht preiswert tun. Das Geschehen ist bei diesem Autorennspiel natürlich nur simuliert, doch wenn das digitalisierte Motorheulen aus dem Monitor dröhnt, klingt das schon verdammt echt.

Die Aufgabe bei Test Drive ist einfach: Flitzen Sie mit einem von fünf Sportwagen möglichst schnell über eine Gebirgsstraße. An vier Tankstellen wird Zwischenstation gemacht. Hier erhält man eine Zwischenpunktzahl und kann sogar den Wagen loswerden, wenn die Durchschnitts-Geschwindigkeit zu niedrig war. Bei Test Drive sollte man sich nicht an die Tempo-Limits halten, sondern die reichlich vorhandenen Pferdestärken ausreizen. Wenn das Radarwarngerät blinkt, sollte man aber zivilisiert fahren. Sonst rollt ein Streifenwagen an und ein Strafzettel wird vergeben, was kostbare Zeit kostet.

Die Grafik präsentiert sich im echten 3D-Look. Sie haben das Lenkrad im Auge, steuern mit dem Joystick und betätigen per Feuerknopfdruck die Gangschaltung. Vor dem Start kann man sich für eine realistische oder eine vereinfachte Gangschaltung entscheiden. Bei letzterer bedeutet Joystick nach oben einfach einen Gang hochschalten. Die Strecke ist leider nicht sonderlich abwechslungsreich. Vom Gegenverkehr einmal abgesehen, sieht man auf der mit Kurven gesegneten Straße herzlich wenig. Ähnliches gilt für die Spielmotivation: Am Anfang ist man regelrecht begeistert, doch wenn man die Strecke einmal ganz geschafft hat, beginnt das große Gähnen. Die Amiga-Version glänzt mit tollen Effekten, aber spielerisch vermisse ich eine doppelte Portion Abwechslung. (hl)

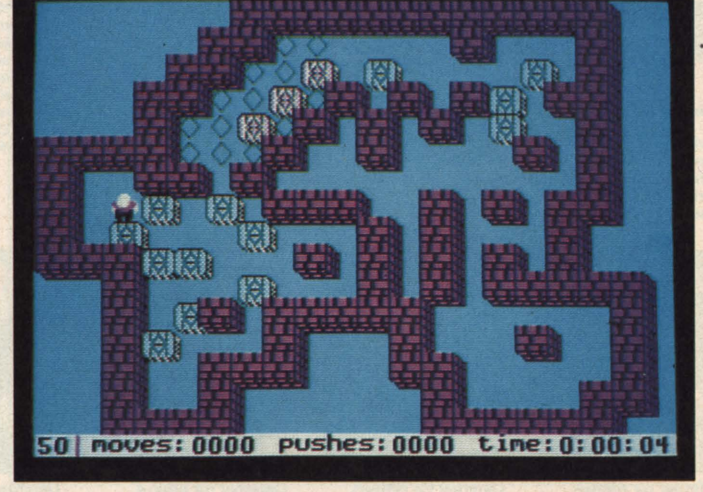
Happy-Enpfehlung:
Unkompliziertes Rennspiel. Macht am Anfang einen Heidenspaß, wird jedoch rasch langweilig.

Erste Hilfe:
Immer auf die Verkehrszeichen achten, auf denen man das gerade geltende Tempo-Limit ablesen kann. Bei einer Radarwarnung so lange brav fahren, bis das Warngerät wieder verstummt.

Soko-Ban

MS-DOS (C 64)
29 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette)





Ein japanischer Bauarbeiter steht in einem Hochhaus-Neubau vor einem Problem. Sein Boß hat ihm angeordnet, auf jedem Stockwerk aufzuräumen. Die lieben Kollegen haben dort zahlreiche große Kisten liegenlassen, die die Gänge versperren. Er soll diese Kisten in spezielle Lagerräume schieben. Das hört sich einfach an. Allerdings sind die Kisten so schwer, daß er sie nicht anheben kann. Er kann sie nur einzeln verschieben, nicht zwei auf einmal. Außerdem sind die Kisten genauso breit wie die schmalen Gänge zwischen den einzelnen Zimmern.

Aus all diesen Tatsachen ergibt sich ein packendes logisches Puzzle. Sie steuern nämlich diesen Bauarbeiter über das Stockwerk, das Sie aus der Vogelperspektive sehen. Wenn Sie beim Herumschieben der Kisten einen Fehler machen, verbauen Sie sich den Weg. Im schlimmsten Fall können Sie sich selber nicht mehr bewegen, im besten Fall landet nur eine Kiste in einer unerreichbaren Ecke. Damit Sie nicht durch einen unüberlegten Zug aus Versehen das ganze Spiel verbauen, gibt es eine Undo-Funktion, die den letzten Zug wieder zurücknimmt. Für jeden der insgesamt 100 Level, von denen die Hälfte in einem Editor beliebig gestaltet werden kann, wird eine eigene High-Score-Liste mit den Ergebnissen geführt.

Der Spieler wird vom Programm richtig verwöhnt. In einem Fahrstuhl können Sie jedes Stockwerk einzeln anwählen. Außerdem gibt es einen Turnier-Modus, in dem bis zu vier Spieler gegeneinander antreten und ihre Punktzahlen vergleichen können.

Die Grafik von Soko-Ban nutzt die Eigenschaften der CGA-Grafik auf PCs sehr gut aus. Animierte Grafik in den Menüs und die tolle High-Score-Liste machen ordentlich Laune. Das Spielprinzip ist ebenso einfach wie spannend. Seit der Amiga-Version von »Shanghai« hat kein Denkspiel bei uns die Arbeit so sehr lahmgelegt wie Soko-Ban. Die angekündigte C 64-Version soll erst in einigen Wochen erscheinen. (bs)

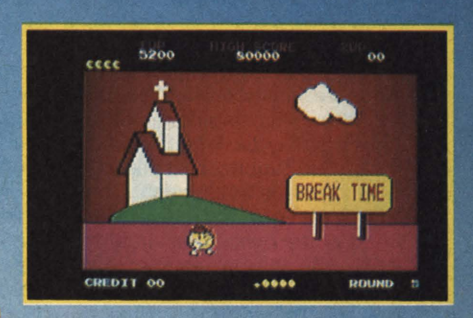
Happy-Empfehlung:
Fantastisches Denk- und Logikspiel ohne Hektik.

Erste Hilfe:
Es lohnt sich wirklich, sich einen Level erst mal in Ruhe zu betrachten, bevor man eine Kiste verschiebt. Versuchen Sie, einfache Regeln aufzustellen, nach denen Sie Kisten verschieben dürfen, wie etwa »Stelle Kisten niemals in eine Ecke«.

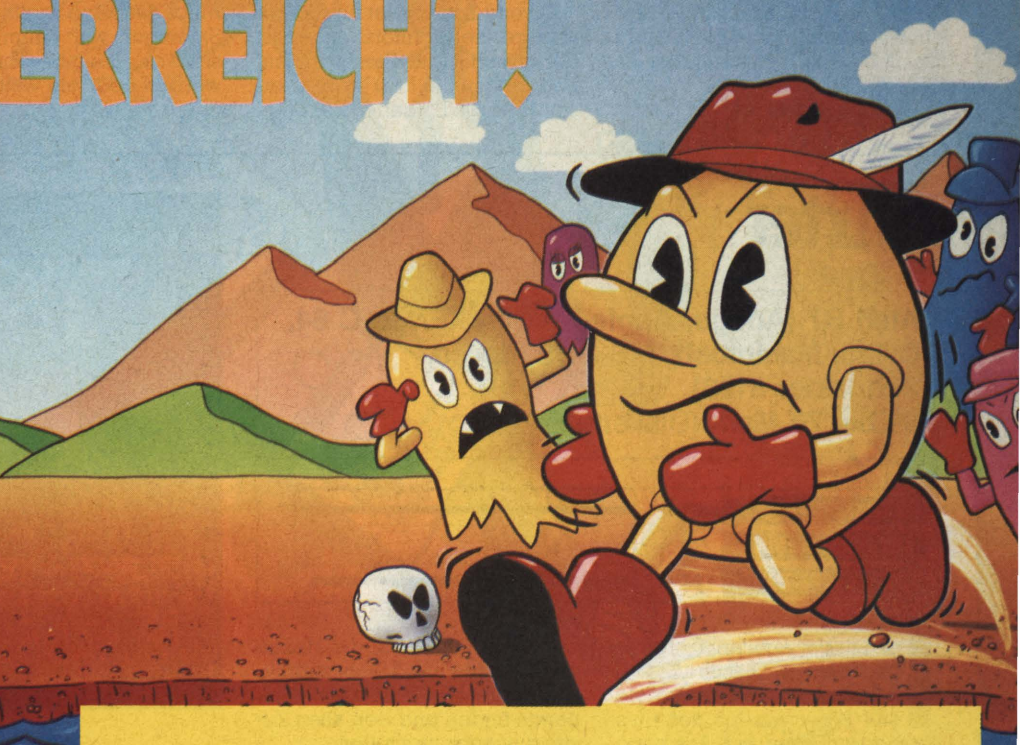


TM and © 1984
NAMCO Ltd

OFT KOPIERT, NIE ERREICHT!







Erhältlich für Commodore 64, Schneider CPC, Amiga und Atari ST.

Pac, der unglaubliche Coin-Op-Held, erscheint wieder auf dem Bildschirm. Der mutigste Geisterjäger der Welt muß eine verirrte Fee auf ihrem Weg ins Märchenland begleiten, aber nicht mal in der Wüste ist er vor seinen Feinden sicher...
Der absolute Arcade-Spaß!

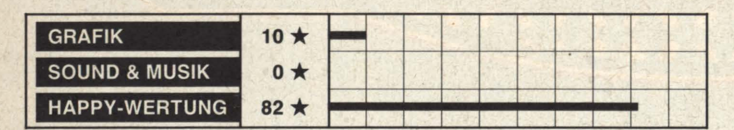
MIT DEUTSCHER ANLEITUNG.
Grauimporte enthalten keine deutschen Anleitungen. Überzeugen Sie sich beim Händler, ob diese enthalten sind.

ariolasoft

Exclusive Distributor: Ariola Soft
Vertrieb Österreich: Karasoft
Vertrieb Schweiz: Thali AG

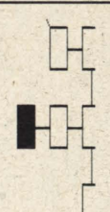
Beyond Zork

MS-DOS (Amiga, Apple II, Atari ST, C 128, Macintosh)
zirka 100 Mark (Diskette)



Kitchen

Coils of greasy steam rise from a cauldron bubbling over a roaring hearth. The ceiling is hung with crusty pots and strips of old meat.
A closed door in the corner bears the legend, "Keepeth Out."
A skinny old cook is bustling around the kitchen.
There's a giant onion here.



>z
Time passes.
The cook's scowl changes to a malicious grin. "Listen, boy," he says. "You look like somebody who knows a great vegetable when he sees one. You want this here onion? Okay. There's an old bottle of wine lyin' around downstairs somewhere. Bring it up to me in one piece, and the giant onion's yours." He glances at the cellar door and shudders. "Simple."

>ask cook about onion
"Nice, eh? Won second place at the Borphee County Fair."

>

Im Süden von Quendor geschehen seltsame Dinge: alle Zauberer verschwinden spurlos. Die Gebäude der Zaubergilden verfallen und üble Biester lagern an den Wegen, um harmlose Reisende zu morden. Das ganze Land ist in einem desolaten Zustand, sogar der Tourismus stagniert. Letzte Hoffnung für die wenigen verbliebenen Zauberer ist die sagenumwobene Kokosnuß von Quendor, in der das Elexier der Weisheit verborgen ist. Leider ist sie seit Jahren verschollen. Da die Magier nicht riskieren wollen, auch noch zu verschwinden, wird ein Freiwilliger für dieses Himmelfahrtskommando gesucht. Und hier treten Sie ins Spielgeschehen.

»Beyond Zork« ist ein neuer Weg für das renommierte Softwarehaus Infocom. Zum ersten Mal werden die kniffligen Adventure-Puzzles mit Rollenspiel-Elementen gewürzt. Sie generieren einen Charakter, indem Sie 60 Punkte auf sechs Charakterattribute verteilen. Man sollte sorgsam wählen, denn das Charakterbild beeinflußt das Spielgeschehen beträchtlich. Eine Spielfigur mit Kraft und Ausdauer steht natürlich im Kampf mit Monstern besser da als eine Intelligenzbestie. Andererseits ist die besser im Umgang mit der Magie, wenn sie die Kämpfe mit den Gegnern überlebt.

Beyond Zork bietet für ein Adventure viel Komfort. Zuerst ist der gewohnt gute Parser zu nennen, der um die 1500 Wörter versteht und die Eingaben des Spielers flott bearbeitet. Die Funktionstasten sind mit oft gebrauchten Floskeln belegt, die bei Bedarf geändert werden können. Wer will, kann sogar die Monster im Spiel umbenennen.

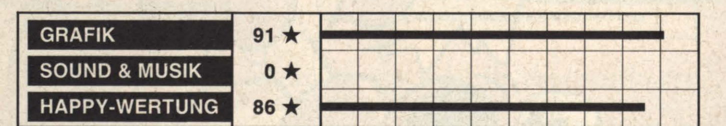
Im oberen Teil des Schirms wird eine Karte gezeigt, die dem Spieler das lästige Kartografieren erspart. In diese Karte kann man hineinzoomen. Wer eine Maus hat, kann sogar mit ihr die Spielfigur von Raum zu Raum steuern. Raumbeschreibungen werden über ein weiteres Window angezeigt. (al)

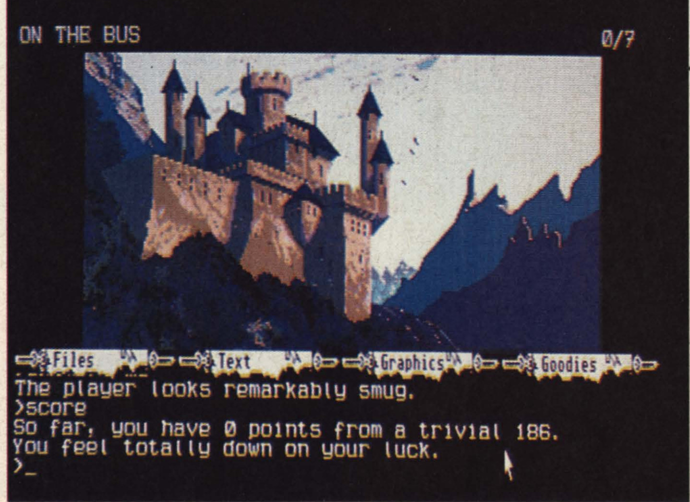
Happy-Empfehlung:
Mittelschweres Adventure mit vielen Rollenspiel-Elementen. Gute Englischkenntnisse erforderlich.

Erste Hilfe:
Nicht alle Punkte auf Endurance verteilen, lieber öfter den Spielstand speichern. Wer Licht braucht, sollte sich den Kneipeneingang genauer ansehen. Die Lampe äußerst sparsam verwenden.

Jinxter

Atari ST (Amiga, Apple II, Atari XE/XL, C 64, C 128, Macintosh, MS-DOS, Joyce, Schneider 6128)
59 bis 79 Mark (Diskette)





Im Lande Aquitania gibt es noch Hexen. Diese richteten vor einigen Jahrhunderten viel Böses an, bis der gute Zauberer Turani ein Armband schuf, das den Bewohnern Aquitaniens magisches Glück verlieh. Niemand konnte mehr verunglücken oder verhext werden. Dadurch waren die gefährlichen Teile der Hexen-Magie gebannt, übrig blieb grüne Magie, mit der man höchstens Streiche spielen kann.

Die Hexe Jannedor will aber die alte Hexenmacht wiederhaben. Mit Hilfe einiger gutgläubiger Bewohner hat sie Turanis Armband auseinandergenommen und die Einzelteile versteckt. Nun geht Aquitania langsam das Glück aus, die Hexen erhalten ihre alte Macht zurück. Sie sollen die Teile des Armbands finden und den alten Zustand wieder herstellen.

In »Jinxter«, dem dritten Adventure von Magnetic Scrolls, werden einige Fakten des Adventure-Spielens umgestoßen. So können Sie in diesem Spiel nicht sterben. Jede lebensgefährliche Situation wird durch Glücksfälle gelöst, wodurch Sie voll auf Risiko spielen können. Allerdings gibt es für viele Puzzles auch Lösungen, die kein Glück verbrauchen. Hinzu kommt ein sehr respektloser Humor, der Adventurespieler und -spiele ganz schön durch den Kakao zieht.

Neben einem sehr komplexen Parser, der auch komplizierte Spieler-Eingaben versteht, glänzt Jinxter durch 30 verschiedene Bilder, die von vier verschiedenen Grafikern stammen. Die Bilder reizen in der ST-Version die Grafik-Möglichkeiten des Computers voll aus.

Jinxter ist sprachlich auf einem sehr hohen Niveau, deswegen sollte man gute Englisch-Kenntnisse mitbringen. Handlung und technische Ausführung gehören zum Besten, was die Adventure-Branche zu bieten hat. (bs)

Happy-Empfehlung:
Schweres Adventure für Spieler mit sehr guten Englisch-Kenntnissen.

Erste Hilfe:
Gerade bei diesem Spiel ist es sehr wichtig, sich jeden Gegenstand, der in den Raumbeschreibungen angegeben wird, genau anzusehen. Dazu gehören Tische, denn hier stehen oft Dinge, die man nicht sofort sieht.
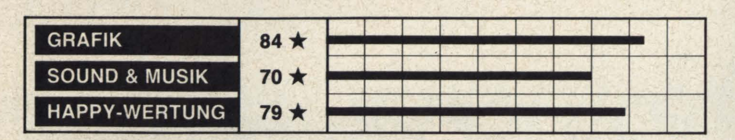

MAGIC BYTES
QUIRLIG!
ENT-ZÜCKEND!
CLEVER & SMART
(c) 1987 F. Ibanez / Color-Magazin-Verlag
in geheimer Mission
OH MANN! EIN ECHTER TREFFER!
ZU GUT!
...!
WOW!
ATARI ST
AMIGA/SPECTRUM
C 64/SCHNEIDER CPC
und bald auch für den
ZUMBITSU 8000
Atari ST
C 64
Atari ST
ariolasoft
Wer wissen will, was
wir außer Clever & Smart noch
für tolle Spiele haben, dem schicken
wir gerne Prospekte zu.
Name
Straße
PLZ
Ort
An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161,
4830 Gütersloh.

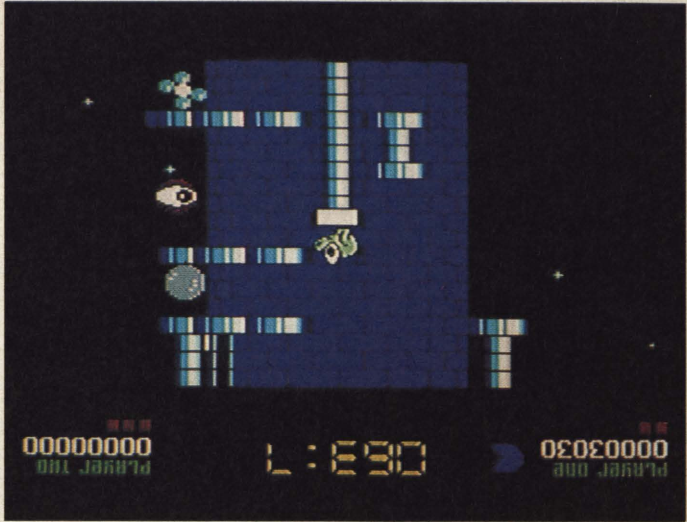


ATARI GAMES
VERLEIHT EUREM SKATEBOARD FLÜGEL
JETZT NEU FÜR EUREN COMPUTER
Erlebt all die Herausforderungen an Eure Geschicklichkeit und den Nervenkitzel des extremen Skateboardings. Denn das Ziel steht fest: Champion der Skateboard-Welt! Ihr startet in Skate-City, um Eure Fähigkeiten in zahlreichen Skate-Parks zu testen und Eure Technik in Freestyle und im direkten Wettbewerb zu verbessern – denn am Ende wartet die extremste aller Skateboard-Disziplinen: Die 720-Grad-Drehung freischwebend in der Luft!
720°™
U.S. GOLD
ATARI® GAMES
Erhältlich für: CBM 64/128
Spectrum
Schneider
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
AMATEUR
PRO
NOVICE
MEDAL METER
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft

Nebulus

C 64 (Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)





Außerirdische Frechdachse haben ein paar Türme auf der Wasserwelt Nebulus gebaut. Die Bau-Aufsichtsbehörde kann so etwas natürlich nicht durchgehen lassen. Sie bekommen den Auftrag, diese Türme wieder einzureißen, indem Sie einfach einen speziellen Abriß-Generator im obersten Stockwerk jedes Turms deponieren. Der Turm fällt dann in sich zusammen. Allerdings muß man dazu erst einmal nach ganz oben kommen, denn Ihr U-Boot setzt Sie nur am unteren Ende jedes Turms ab.

Um den Turm herum sind Plattformen angelegt, auf denen man sich nach oben arbeiten kann. Wenn Sie nach links oder rechts gehen, dreht sich der gesamte Turm auf dem Bildschirm; die Spielfigur bleibt immer in der Bildschirm-Mitte. Sie können laufen, Treppen hochgehen, Hindernisse überspringen und mit Schneebällen werfen. Außerdem führen Gänge durch den Turm. Geht man in einen solchen Gang hinein, dreht sich der Turm auf dem Bildschirm um 180 Grad und man kommt auf der anderen Seite wieder heraus. Der grafische Effekt, mit dem sich der Turm auf dem Bildschirm dreht, kann nicht beschrieben werden. Bei unseren Redakteuren rief er viele »Ahs« und »Ohs« hervor, Sie sollten ihn sich unbedingt ansehen.

Gefahren lauern in Form von zahlreichen Sprites, die den Weg versperren. Nur manche Gegner können mit einem Schneeball vernichtet werden, viele sind unzerstörbar. Eine Berührung mit einem Sprite hat ausnahmsweise keine fatalen Folgen: Sie fallen unverletzt einige Stockwerke am Turm hinunter. Wenn Sie allerdings von einem der unteren Stockwerke fallen, stürzen Sie ins Wasser und verlieren eines von drei Leben.

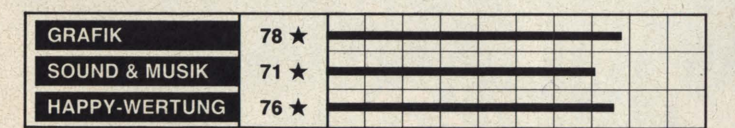
Die tollen grafischen Effekte, die witzig gezeichneten Sprites und die guten Sound-Effekte machen Nebulus zu einem der besten Plattform-Spiele. Am meisten beeindruckt der fantastische 3D-Dreheffekt, mit dem die Türme rotieren. (bs)

Happy-Empfehlung:
Schweres Geschicklichkeits-Spiel für Joystick-Profis und Gedächtniskünstler

Erste Hilfe:
Merken Sie sich die Bewegungen aller Sprites. Nur dann können Sie unter ihnen durch- oder an ihnen vorbeischlüpfen. Passen Sie auf Falltüren und schlüpfrigen Boden auf. Üben Sie das korrekte Springen.

Street Sports Basketball

C 64 (Apple II, MS-DOS)
29 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette)





Was machen zehn sportliche Kids mit einem Ball und zwei Körben? Klare Sache: ein heißes Basketballmatch. Genau darum geht es bei »Street Sports Basketball«. Sie wählen zwischen vier Plätzen, auf denen Ihr Team spielen kann. Fast jeder Ort hat seine Vor- und Nachteile. Beispielsweise ist am Parkplatz vor dem Korb eine riesige Öllache, die schon so manchen Spieler zu Fall gebracht hat. Clevere Spieler wissen die Eigenarten der einzelnen Plätze zu nutzen, um den Gegner auszutricksen.

Dann stellt man seine Crew zusammen. Eine Mannschaft besteht aus drei Feldspielern. Jedes Team-Mitglied hat Stärken und Schwachpunkte, die man kennen muß, um ein gutes Team zusammenzustellen. Als Gegner fungiert entweder ein Mitspieler oder der Computer, der mit drei Spielstärken aufwartet.

Der Spieler steuert das Sprite in dem hellen Dress; er kann jederzeit auf Knopfdruck auf eine andere Spielfigur wechseln. Wenn Sie einen Ball erwischen, dribbelt die Spielfigur automatisch und braucht nur noch auf den Korb gesteuert zu werden. Natürlich versucht die andere Mannschaft, Ihnen den Ball so schnell wie möglich wegzuschnappen. Wenn man einem gegnerischen Feldspieler den Ball wegnehmen will, geht man einfach auf ihn zu und versucht, ihm den Ball abzunehmen. Mit etwas Glück bekommt man ihn und kann den gegnerischen Korb stürmen. Geworfen wird auf Knopfdruck.

Grafisch strotzt das Programm vor Details. Die Sprites haben ein richtiges Mienenspiel und sind flüssig animiert. Einige Wände sind mit Graffiti verziert. Sound-Effekte gibt es zwar wenige, diese sind aber gut gelungen. Leider leidet das Spiel an einem schwachen Computergegner. Sogar die schwerste Stufe ist für einen guten Spieler kein Problem. Dafür spielt sich das Programm recht einfach. Getestet wurde die Diskettenversion. Inwieweit die Kassettenversion alle Punkte enthält, ist nicht bekannt. (al)

Happy-Empfehlung:
Einfaches Sportspiel mit detaillierter Grafik. Der Computer ist leicht zu besiegen, aber es gibt auch einen Zwei-Spieler-Modus.

Erste Hilfe:
Julie, Kevin und Butch geben für den Anfang ein gutes Team ab. Immer den besten Computergegner (nur Mut!) und ein schwieriges Feld wählen.

RUSH WARE

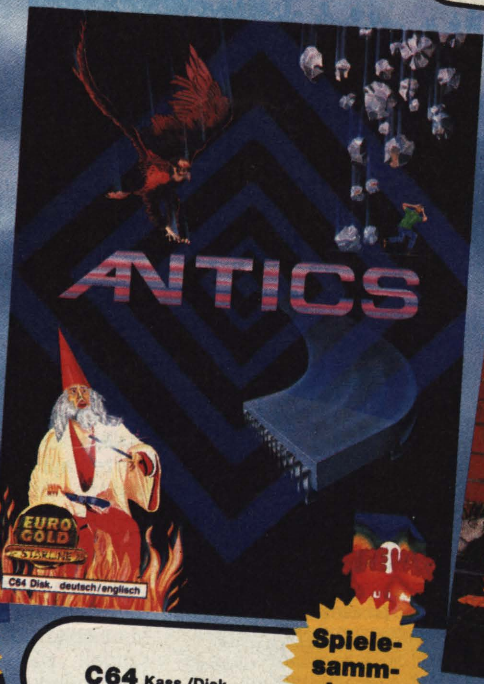
Online with the trend.

SOFTW



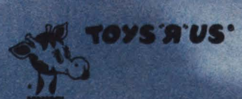






Luckau & Waack 1987

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:



VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!









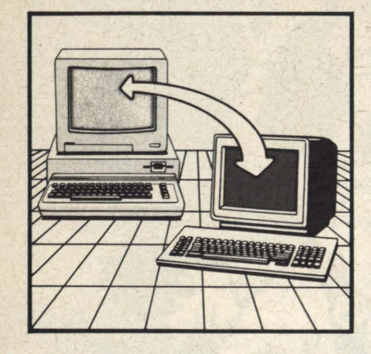









ARE Aktuell
MASSIVGOLD
GAUNTLET
ACE OF ACES
LEADERBOARD
WINTER GAMES
INFILTRATOR
CBM 64/128 KASSETTE
Rainbow Arts
Arcade Spiel
C 64 Kass./Disk.
Schneider CPC Kass./Disk. · Spectrum
Spiele-sammlung
California GAMES
COMMODORE 64/128 EPYX
C 64 Kass./Disk.
In Kürze: Amiga · Atari ST · IBM
Schneider CPC Kass./Disk.
Action-Spiel
TIP des Monats
AD CAT
Rainbow Arts
Arcade Spiel
IN 80 DAYS AROUND THE WORLD
C 64 Kass./Disk.
In Kürze:
Amiga · Atari ST
Action-Abenteuer-Spiel
prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen
en leider nicht berücksichtigt werden. (Spectrum/MSX-Versionen nur mit englischer Anleitung)
Markt RATIO RINGFOTO SCHREIBER COMPUTER WERTKAUF*
Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH.
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsendung von DM 5,–
Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen): ☐ C64 ☐ C16/116/Plus 4
☐ Schneider CPC ☐ Atari XL/XE ☐ MSX ☐ Spectrum
☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Apple
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-13
4044 Kaarst



Kurz und bündig

In der Rubrik »Kurz und bündig« findet Ihr jeden Monat aktuelle Kurz-Tests von neuen Spielen und Vorstellungen der wichtigsten Umsetzungen von Spielen, die wir schon einmal für andere Computer getestet haben.

Diesmal in »Kurz und bündig«: Western Games und BMX Simulator für Amiga.

Bubble Bobble, Rana Rama und Trivial Pursuit für Atari ST.

Indiana Jones für C 64 sowie Superstar Ice Hockey und Montezuma's Revenge für MS-DOS-Computer.

Amiga

Der Bann scheint gebrochen: Diesen Monat erschienen gleich zwei gute Umsetzungen für den Amiga, der ja bisher sehr stiefmütterlich von den Software-Firmen behandelt wird.

Aus Deutschland kommt das Spiel ***Western Games***, das wir in der Schneider CPC-Version in Ausgabe 12/87 getestet haben. Alle sechs Disziplinen wurden für den Amiga grafisch noch einmal aufgemöbelt. Die witzige, cartoonhafte Grafik wirkt jetzt nochmal so komisch und nutzt Auflösung und Farben des Amiga gut aus. Natürlich haben die deutschen Programmierer auch den Sound nicht vergessen: Digitalisierte Kneipen-Geräusche im Hintergrund werden von Jubel- und Schmerzensschreien und einer Reihe weiterer witziger Effekte begleitet.

Der Amiga-Grafikchip wird auch vom nächsten Titel ordentlich strapaziert: ***BMX Simulator*** ist ein grafisch sehr beeindruckendes Billig-Spiel für den Amiga. Ein oder zwei Spieler gleichzeitig kämpfen auf sieben verschiedenen BMX-Strecken um die Spitzenposition. Die wenigen Sound-Effekte können nicht mit der fetzigen Titelmusik mithalten. Wer sich näher über BMX-Simulator informieren will, findet einen Test der C 64-Version in Happy-Computer 12/86.

Schon mal als Frosch durch einen Dungeon gehüpft? Bei ***Ranarama*** haben Sie dazu mehr als genug Gelegenheiten. Um sich wieder in einen mächtigen Zauberer zurückzuverwandeln, müssen Sie viele Kämpfe gegen Monster bestehen, Zaubertränke einsammeln und logische Puzzles lösen. Die 8-Bit-Versionen von Ranarama wurden im Sonderheft 21 vorgestellt. Die ST-Version bietet eine wesentlich verbesserte Grafik und zügigeres Spielen.



Billig-Spiel mit Spitzen-Grafik: »BMX Simulator« (Amiga)

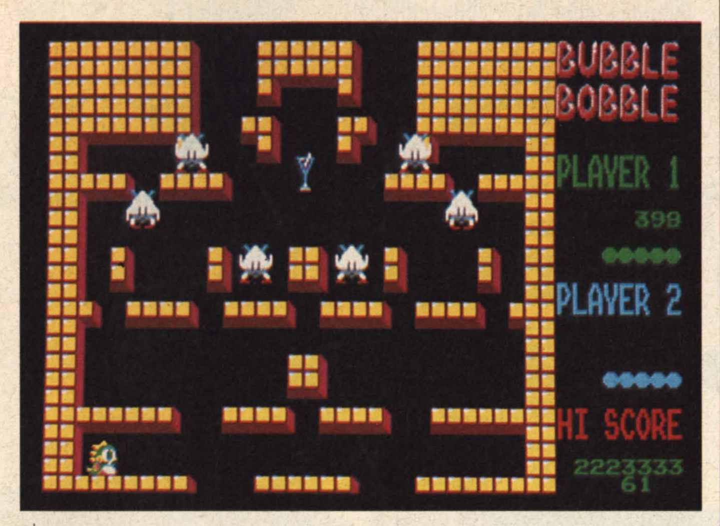


Bei »Western Games« (Amiga) bleiben selbst Kühe nicht verschont; melken Sie schnell und doch mit Gefühl

Atari ST

Auf dem Atari ST wird jetzt gebubblet und gebobblet, was das Zeug hält. Das witzige Spielhallen-Spiel ***Bubble Bobble*** hat seinen Weg auf den Atari ST gefunden. Wir waren von der Umsetzung höchst entzückt: Die farbenfrohe, detailreiche Grafik sieht nicht nur gut aus. Da die Monster jetzt noch schneller zu erkennen und unterscheiden sind, spielt sich die ST-Version sogar besser. Auch der Sound klang nicht schlecht, obwohl die uns vorliegende Vor-Version nicht ganz fertiggestellt war.

Wer sich lieber über unsinnige Quizfragen den Kopf zerbrechen möchte, sollte sich die ST-Version von ***Trivial Pursuit*** ansehen. Mit verbesserter Grafik aber identischem Spielprinzip wäre dieses Spiel ideal für Partys oder gemütliche Familien-Abende. Allerdings sind alle Fragen in Englisch sowie auf das englische Kultur-Gebiet zurechtgeschnitten, was vielen den Spielspaß vermiesen wird.



Vom Automaten kaum zu unterscheiden: »Bubble Bobble« (ST)

C 64

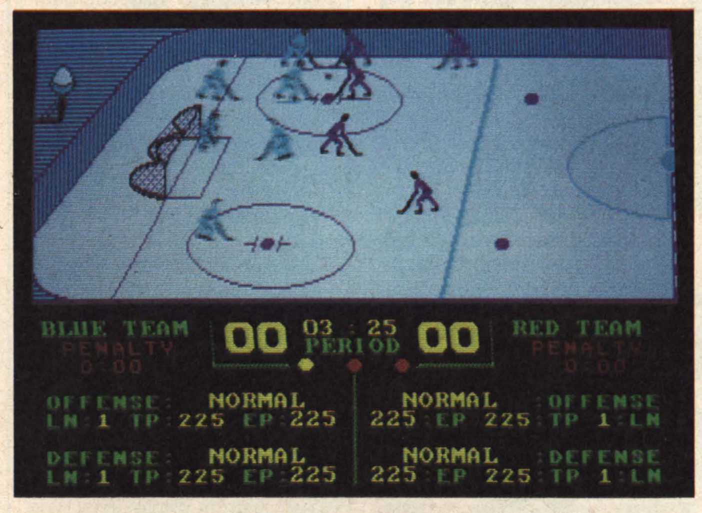
Auf dem C 64 tat sich in Richtung Umsetzungen sehr wenig. Die einzige Adaption, die uns in die Redaktion flatterte, ist *Indiana Jones and the Temple of Doom*. Die ST-Version dieser Spielhallen-Umsetzung haben wir im Happy-Special Power-Play 1 vorgestellt. Die C 64-Umsetzung ist gar nicht gut geworden. Langsame, schlecht gezeichnete Grafik und einfallslose Musik bestimmen das Bild. Hinzu kommt in der Kassetten-Version ein unerträgliches Ladesystem: Jedes Level wird einzeln geladen, was manchmal mehrere Minuten dauert. Allerdings darf man in dieser Zeit den Computer nicht verlassen, weil das Spiel nach dem Laden sofort weitergeht. Wenn Sie also unbedingt dieses Spiel haben müssen, dann nur als Diskette.

Wenn Sie den angekündigten Test von »Morpheus« vermissen: Da der Programmierer zu einem neuen Software-Haus gewechselt ist, ist noch nicht geklärt, wann und wo dieses Spiel auf den Markt kommt.

MS-DOS

Gute Sportspiele für MS-DOS-Computer sind rar. Da freute es uns natürlich besonders, eine technisch brillante Umsetzung von *Superstar Ice Hockey* zu erhalten. Alle Eigenschaften der C 64-Version, die wir in Ausgabe 8/87 testeten, wurden übernommen. Die Grafik ist, dank der höheren Auflösung der CGA-Grafik gegenüber einem C 64, noch besser geworden. Lediglich beim piepsigen Sound müssen MS-DOS-Computer zurückstecken. Das Scrolling der C 64-Version wurde durch ein Umschalten des Bildschirms ersetzt. Dieses Umschalten zwischen den Spielfeldhälften behindert den Spielfluß aber nicht.

Montezuma's Revenge nennt sich ein betagtes Geschicklichkeits-Spiel für C 64 und Atari XL/XE, das jetzt für MS-DOS-PCs mit CGA-Grafikkarte umgesetzt wurde. Das Programm reißt einen zwar heutzutage nicht mehr vom Hocker, bietet neben mittelmäßiger Grafik aber beachtlichen Spielwitz. Durchaus empfehlenswert. (bs/hl)



Hartes Sportspiel für rauhe PC-Besitzer: »Superstar Ice Hockey«. Schießen Sie den Puck ins gegnerische Tor.

»Guild Of Thieves« preisgekrönt

Jedes Jahr werden in England die »British Micro Computing Awards« in verschiedenen Kategorien vergeben. Der Preis für das beste Spiel des Jahres 1987 ging an »Guild Of Thieves«, das Grafik-Adventure von Magnetic Scrolls. Die Jury war vor allem von der tollen Grafik und dem exzellenten Parser beeindruckt. (mg)

Kalter Krieg bei Infocom

Das Kult-Softwarehaus Infocon hat ein neues Adventure angekündigt. »Border Zone« ist eine Spionagegeschichte, in der man drei verschiedene Rollen übernimmt.

Kapitel 1: Sie sind ein netter amerikanischer Tourist, der mit dem Zug von Ostblockstaat Frobnia ins neutrale Litzenburg reist. Peinlicherweise stolpert ein verwundeter amerikanischer Spion in Ihr Abteil und bittet Sie, ein geheimes Dokument über die Grenze zu bringen.

Kapitel 2: Sie sind Topas, der amerikanische Agent, der gerade dem KGB aus dem Zug entkommen konnte. Das Dokument haben Sie einem Touristen übergeben, aber Sie sind immer noch im feindlichen Frobnia und sollten verschwinden...

Kapitel 3: Sie sind ein russischer Spion mit einem kniffligen Auftrag. Aber dieser aufdringliche Agent Topas ist Ihnen auf den Fersen, und Sie haben nicht mehr viel Zeit, um Ihren Job durchzuführen.

Programmiert hat Marc Blanc, der schon an »Deadline«, »Zork« und anderen Adventures mitgewirkt hat. Auf einige Besonderheiten kann man sich jetzt schon freuen: Das Spiel läuft in Echtzeit ab, so daß man fix reagieren muß. Auch die typischen Beilagen lassen sich sehen: Ein Reiseführer für Frobnia, ein entsprechendes Wörterbuch und ein Streichholzbriefchen der Eisenbahngesellschaft liegen unter anderem der Packung bei. (al)

Eine Gianna kommt selten allein

Das Nintendo-Videospielmodul »Super Mario Bros.« gehört zu den besten Programmen, die uns je untergekommen sind. Das tolle Spiel hat freilich einen Haken: Es ist nicht für Heimcomputer erhältlich. Doch man soll die Hoffnung nicht fallen lassen. Das deutsche Programmier-Team Rainbow Arts arbeitet gerade an einem Projekt mit dem geheimnisvollen Titel »Great Gianna Sisters«, das ähnlichen Spielspaß wie Super Mario Bros. verspricht. Besondere Kennzeichen: Jede Menge Levels, zahlreiche versteckte Extras und niedliche Gegner. Wenn nichts schiefgeht, sollen die Giannas im Januar veröffentlicht werden. Versionen sind zunächst für C 64, Amiga und Atari ST geplant.(hl)

Hewson-Hits für ST und Amiga

Das tolle Action-Spiel »Zynaps«, das auf den 8-Bit-Computern C 64, Schneider CPC und Spectrum gute Kritiken erntete, wird demnächst für Atari ST und Amiga erscheinen. Wenn die Umsetzung einigermaßen gelingt, könnte Zynaps neue Maßstäbe für Action-Spiele auf diesen Computern setzen. Auch »Exolon«, ein weiterer Erfolgstitel von Hewson, ist für die beiden 16-Bit-Boliden im Anmarsch. Exolon erreicht auf den 8-Bit-Computern zwar nicht die Klasse von Zynaps, ist aber dennoch ein beachtenswertes Spiel für Action-Fans. (mg)

Die Spiele-Hitparaden Dezember 1987

Unsere Leser-Hitparade erlebte einen ihrer stürmischsten Monate. Nach langer Zeit wurde »World Games« an der Spitze abgelöst — vom Nachfolger »California Games«. Der stärkste Aufsteiger ist »Maniac Mansion«, das von 27 auf 13 kletterte.

Gegen die Budget-Welle in England (selbst »International Karate« ist als Billigspiel wiederauferstanden) können nur noch Vollpreis-Titel mit großen Namen mithalten. Die einzigen drei Programme dieser Art, die sich in den britischen Top 10 tummeln, sind Umsetzungen von Spielautomaten. Der »Grand Prix Simulator« überholte indes dank der Spectrum-Umsetzung alle anderen Titel.

In Amerika hievte die neue MS-DOS-Version Gunship wieder an die Spitze der Charts. Unter den Top 10 tummeln sich fast ausschließlich Adventures, Rollenspiele und Simulationen. Die beiden einzigen Spiele für Joystick-Artisten sind »California Games« und »Into the Eagle's Nest«.

Bei der Leser-Hitparade kann jeder mitmachen: Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an die Redaktion Happy-Computer, Kennwort »Top 10«, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger für den Fall eines Gewinns anzugeben (wichtig!). Wir verlosen nämlich 22 Spiele unter allen, die sich bei der Top 10-Wahl beteiligen. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ausgeschlossen.

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Nebulus« (C 64). (hl)

Deutschland (Leser-Hits)

1. (10) **California Games** (Epyx)
2. (1) **World Games** (Epyx)
3. (3) **Wizball** (Ocean)
4. (-) **Pirates** (Microprose)
5. (8) **The last Ninja** (System 3)
6. (5) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
7. (-) **Defender of the Crown** (Mindscape)
8. (2) **Gunship** (Microprose)
9. (6) **Arkanoid** (Imagine)
10. (4) **Indiziertes Spiel**





Großbritannien

1. (-) **Grand Prix Simulator** (Code Masters)
2. (-) **Renegade** (Imagine)
3. (-) **Indiana Jones** (U.S. Gold)
5. (4) **Soccer Boss** (Alternative)
6. (-) **Pro Ski Simulator** (Code Masters)
7. (-) **International Karate** (Endurance)
8. (2) **BMX-Simulator** (Code Masters)
9. (-) **Fruit Machine Simulator** (Code Masters)
10. (-) **Bubble Bobble** (Firebird)



U.S.A.

1. (5) **Gunship** (Microprose)
2. (-) **Maniac Mansion** (Activision)
3. (2) **California Games** (Epyx)
4. (6) **Chuck Yeager's AFT** (Electronic Arts)
5. (-) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
6. (4) **Sub Battle Simulator** (Epyx)
7. (3) **Into the Eagle's Nest** (Pandora/Mindscape)
8. (7) **Alternate Reality: The Dungeon** (Datasoft)
9. (1) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
10. (10) **Up Periscope** (Action Soft)

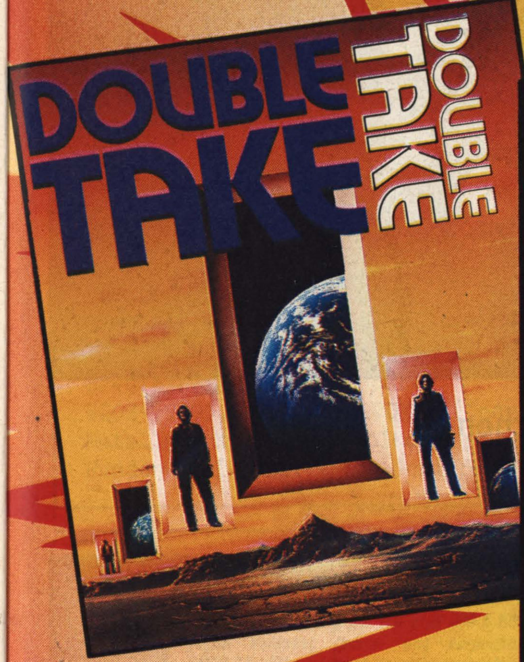
Jeden Monat werden unter allen Einsendern, die bei der Happy-Leserhitparade mitwählen, 22 Computerspiele verlost. Diesmal spendierte Ariolasoft die Beau Jolly-Compilation »Computer Hits 4«. auf der gleich zwölf Computerspiele enthalten sind. Darunter befinden sich recht prominente Titel wie »Antiriad«, »Alleykat«, »Deactivators« und »Spindizzy«.

Folgende Leser haben je ein Programm gewonnen:

Heinrich Arenz, Frankfurt 1
Marc Becker, Würzburg
Atilla Bertalan, Karlsruhe 1
Alexander Brauner, Jockgrimm
Volker Bossert, Ettlingen 5
Gilbert Brune, Gladbeck
Henning Hovenbreg, Bochum 6
Thomas Fischer, Altenriet
J. Inselsperger, Amberg
Oliver Kalek, Hannover
Udo Kügel, Ebermannstadt
Frank Lampert, Marl
Meik Milewski, Karlsruhe 21
Alexander Moser, Biberbach 1
Th. Rauhut, Freiburg
Bernd Reichardt, Mühlheim 1
Markus Rettstatt, Bietigheim-Bissingen
Stephan Rösch, Neckarwestheim
Patrick Trappe, Ochtrup 2
Andreas Walther, Monheim
Dennis Wippich, Freiberg
Dominik Wittne, Silz

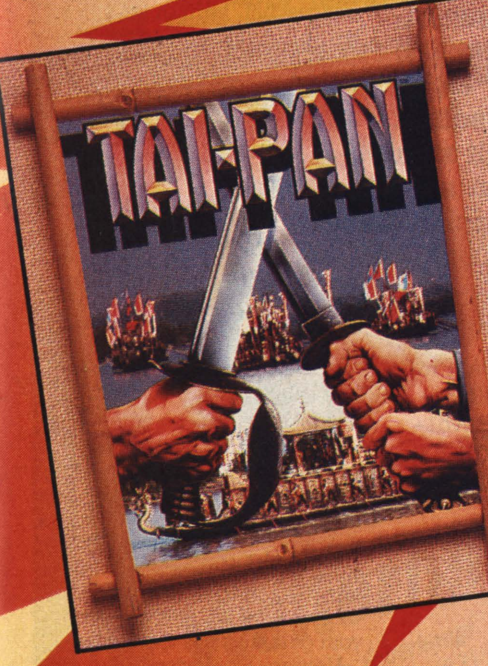


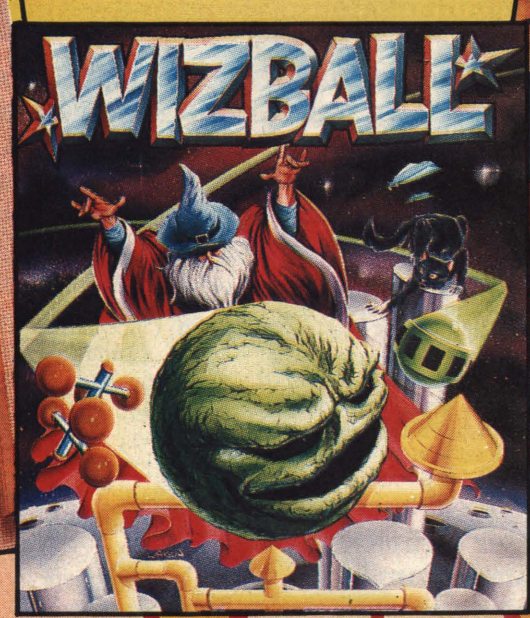
Geniales gebündelt
—zum Taschengeld—Preis

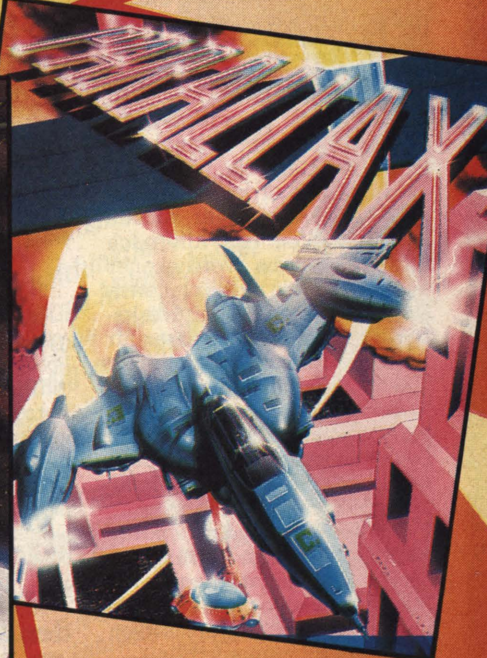












ariolasoft

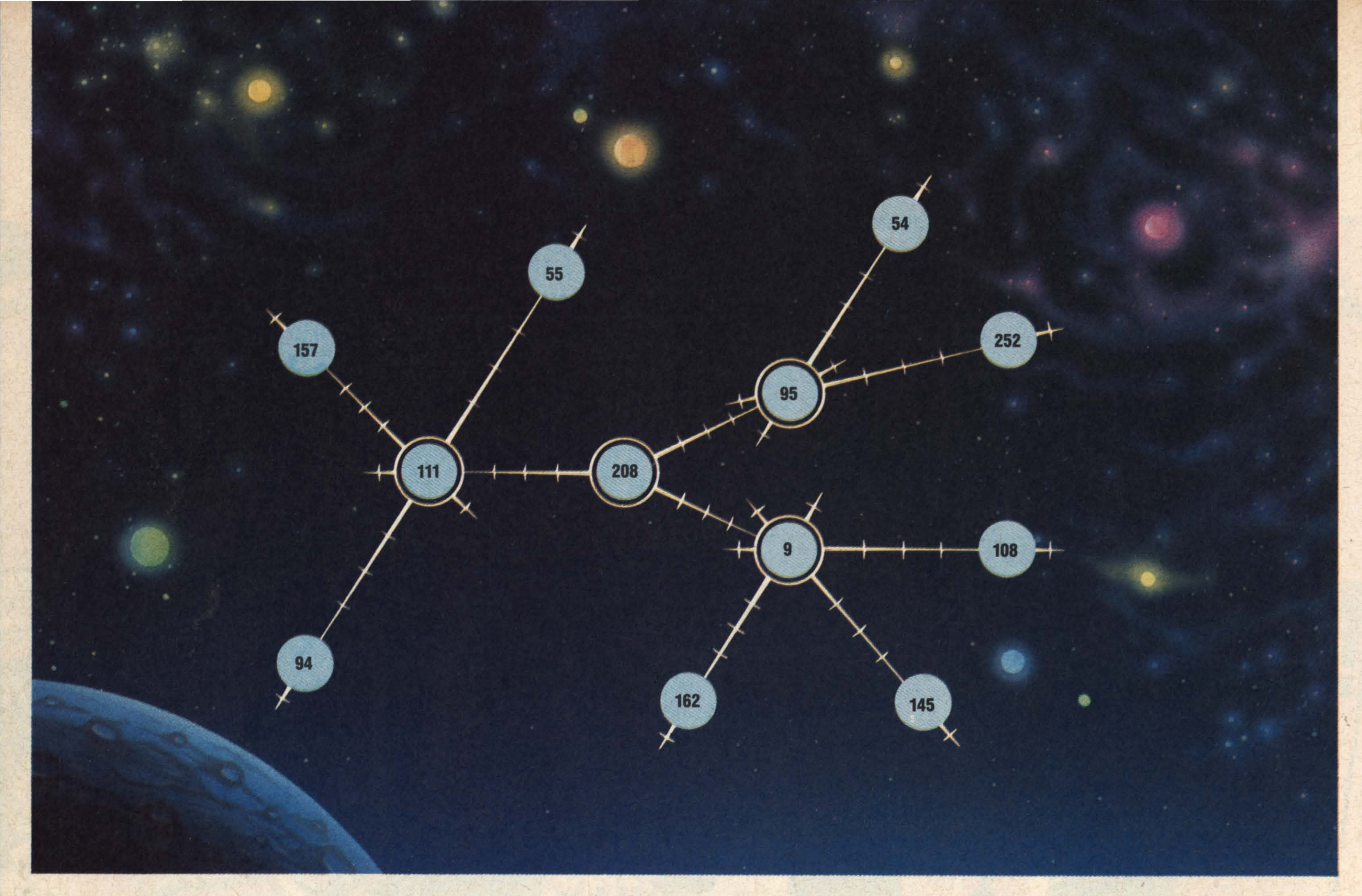


Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

ARIOLASOFT GMBH
CARL-BERTELSMANN-STR 161, POSTFACH 1350,
4830 GÜTERSLOH 1

Exclusiv-Vertrieb Deutschland: AriolaSoft
Exclusiv-Vertrieb Österreich: Karasoft
Exclusiv-Vertrieb Schweiz: Thali

CASSETTE DM 39,9
DISKETTE DM 49,9
*unverbindliche Preisempf.



Postspiel »Starweb« zum Mitmachen

Durchs intergalaktische Sternennetz

Sie haben in der Nähe Ihres Planeten gewaltige Raumflughäfen entdeckt und schicken sich nun an, das Universum zu erobern. Doch fremde Wesen machen Ihnen die Herrschaft streitig. Dieser galaktische Kampf spielt sich per Post ab, Happy-Computer trägt ihn aus, ein Computer in Erftstadt ist Schiedsrichter und Sie entscheiden, was geschieht.

Das Universum ist ein Sammelsurium der sonderbarsten Typen. Da gibt es Piraten, die plündernd und brandschatzend durchs Universum streifen und Reichsgründer, die unbedingt ein Imperium errichten wollen. Skurrile Kunstsammler suchen in den Weiten des Alls nach Schätzen längst versunkener Kulturen, um sie ihrem planetengroßen Museum einzuverleiben. Händler transportieren für horrende Summen Rohstoffe und Konsumgüter über unermeßliche Entfernungen, Berserker versuchen Leben durch Roboter zu ersetzen und selbsternannte Apostel bekehren Planetenbevölkerungen en gros.

Und Sie selbst sind mittendrin, als einer von zehn bis fünfzehn Spielern, die auf der Jagd nach Macht und Ruhm mit Geldbörse und Laser das Universum von »Starweb« durchstreifen.

»Starweb« ist ein Postspiel. Das bedeutet, jeder beteiligte Spieler denkt sich in vorgegebener Zeit einen Zug aus und schickt ihn an den Spielleiter. Dieser wertet die Züge von Happycomp per Computer aus und schickt die Ergebnisse an die Spieler zurück.

»Starweb« ist das weltweit größte computerunterstützte Postspiel. Mehrere tausend Piraten, Reichsgründer, Apostel und Berserker in der ganzen Welt kämpfen, erobern, lügen und hintergehen, um die Macht im Universum zu erlangen. Seit einiger Zeit ist »Starweb« auch in Deutschland in deutscher Übersetzung zu spielen.

Von der Gründung des Imperiums von »Happycomp«

Wir schreiben das Jahr 1 im Universum SW-17. Der Reichsgründer »HAPPYCOMP« hat auf seinem Heimatplanet W208 drei Sternentore entdeckt und schickt sich nun an, den Weltraum zu erobern. Schließlich bekommt er Punkte für den Besitz von Minen und Industrie sowie die Kontrolle von Bevölkerung.

```
W208 (9,95,111) [HAPPY-
COMP] (Industrie=30,Me-
tall=30, Minen=2, Bevöl-
kerung=50, Limit=100,
Runden=1, I-Schiffe=1,
P-Schiffe=1)
F110[HAPPYCOMP]=0
F131[HAPPYCOMP]=0
F137[HAPPYCOMP]=0
F141[HAPPYCOMP]=0
F151[HAPPYCOMP]=0
```

Der Ausdruck nach der ersten Runde besagt, daß HAPPYCOMP die Welt 208 kontrolliert, die Verbindungen zu drei Nachbarwelten hat (Welt 9, 95 und 111), über 30 Rohstoffe, 2 Minen und je einem Industrie- und Bevölkerungs-Verteidigungsschiff verfügt. 50 Bevölkerungseinheiten bewohnen die Welt, maximal kann der Planet 100 ernähren.

Der erste Brief an Spielleiter Peter Stevens sieht also so aus:

```
W208B8F110
W208B8F131
W208B8F137
W208B3F141
W208B3F151
F110W9
F131W95
F137W111
F141W9
F151W111
```

Die ersten fünf Befehle veranlassen die Ausstattung der Flotten 110, 131, 137 mit je acht und der Flotten 141 und 151 mit je drei Raumschiffen. Diese Flotten schicken wir anschließend zu den Welten 9, 95 und 111.

Nach zwei Wochen kommt Post vom galaktischen Computer:

Unsere Heimatwelt hat sich verändert: Die Bevölkerung ist um 10 Prozent gewachsen, die 30 Rohstoffe wurden durch den Bau der Raumschiffe verbraucht und zwei neue aus den Minen gefördert.

Wir haben drei Planeten (9, 95, 111) und zwei Flotten (178, 240) er-

obert. Auf Planet 95 befand sich außerdem ein Kunstgegenstand, der Diamant Degen. Uns nützt er nichts (ein Reichsgründer bekommt nur Punkte für Kunstgegenstände aus Platin und für Throne), aber ein Berserker sammelt Degen. Wir werden das Kunstwerk also aufheben, um es bei Gelegenheit als Tauschobjekt zu verwenden. Besonders interessant ist Welt 111: Sie besitzt als einzige der neuen Welten von HAPPYCOMP Industrien. Die Verbindungen zu acht neuen Welten haben wir ebenfalls entdeckt. Von unseren galaktischen Gegnern noch keine Spur. Doch vielleicht lauern sie ganz in der Nähe?

Wie es HAPPYCOMP in Galaxie SW-17 weiter ergeht, lesen Sie im nächsten Monat an dieser Stelle. (jg)

```
W9 (108,145,208) [HAPPYCOMP] (erobert, Metall=3,
 Minen=3, Bevölkerung=31, Limit=64, Runden=1)
F110[HAPPYCOMP]=8 (bewegt)
F141[HAPPYCOMP]=3 (bewegt)
W95 (54,208,252) [HAPPYCOMP] (erobert, Metall=5,
 Minen=5, Bevölkerung=40, Limit=66, Runden=1)
V58=Diamant Degen
F131[HAPPYCOMP]=8 (bewegt)
F178[HAPPYCOMP]=0 (erobert)
W111(55,94,157,208) [HAPPYCOMP] (erobert, Indu-
strie=2, Metall=2, Minen=2, Bevölkerung=29,
Limit=70, Runden=1)
F96 [HAPPYCOMP]=0 (erobert)
F137[HAPPYCOMP]=8 (bewegt)
F151[HAPPYCOMP]=3 (bewegt)
F240[HAPPYCOMP]=0 (erobert)
W208 (9,95,111) [HAPPYCOMP] (Industrie=30/2,
Metall=2, Minen=2, Bevölkerung=55, Limit=100,
Runden=2, I-Schiffe=1,P-Schiffe=1)
```

Vier Welten gehören uns jetzt

Entscheiden Sie mit, gewinnen Sie eine kostenlose »Starweb«-Spielrunde

Auf unseren Artikel über die deutschsprachige Postspiel-Szene im Happy-Spiele-Sonderheft 17 haben wir viele Leserzuschriften bekommen. Wir werden ab dieser Ausgabe ein Spiel »Starweb« spielend begleiten und darüber berichten. Damit jeder die Chance hat, das Flair und die Atmosphäre der Postspiele mitzubekommen. Wie sich der Spieler »HAPPYCOMP« in der Galaxie SW-17 verhält, können alle Happy-Leser mitbestimmen.

Wir schildern die galaktische Situation, in der sich der Spieler »HAPPYCOMP« aktuell befindet und wir stellen drei Möglichkeiten zur Wahl, wie er sich zukünftig verhalten soll. Schreiben Sie uns auf einer Postkarte, was Sie für geschickter, für richtiger halten. Das, wofür sich die meisten Leser entscheiden, wird »HAPPYCOMP« machen. Unter allen Einsendungen eines Monats ziehen wir einen Gewinner. Dieser hat die Gelegenheit, gebührenfrei eine komplette »Starweb«-Runde bei Peter Stevens mitzuspielen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Was soll HAPPYCOMP, der Reichsgründer, im dritten Jahr machen?

- 1A) Soll er alle acht Flotten zu den acht noch unbekannten Planeten schicken? Oder soll er
- 1B) auf Welt 9 und Welt 95 aus je vier Raumschiffen eine Industrie aufbauen und mit den restlichen Flotten Welten erkunden? Oder soll er
- 1C) Rohstoffe von Welt 95 nach Welt 208 transportieren, um dort Raumschiffe bauen zu können und mit den restlichen Flotten fremde Planeten erobern?

Entscheiden Sie sich für eine der drei Alternativen. Schreiben Sie 1A), 1B) oder 1C) auf eine Postkarte und schicken sie ausreichend frankiert und mit Ihrem Absender versehen bis zum 15.12.87 an
Redaktion Happy-Computer
Postspiel-Wettbewerb
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar




MITMACHEN UND GEWINNEN!
Wenn Sie uns diesen Coupon und DM 5,– in Brief-
marken zusenden, dann erhalten Sie unseren
großen Gesamtkatalog. Außerdem nehmen Sie
automatisch an einer tollen Verlosung
teil – der 1. Preis ist ein
Einkaufgutschein für DM 1000,–
bei Rushware.
Rushware GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
JINKS
Rainbow Arts
BALL, SCHLÄGER, SPASS
sind die wesentlichen Merkmale von Jinks.
Sie steuern einen kleinen Ball über vier verschiedene
Landschaften. Blitzschnell huschen allerlei Objekte an Ihnen vorbei.
Manche sollten Sie einsammeln, anderen ist unbedingt aus dem Weg
zu gehen. Luftschächte, Magnete und Katapulte wollen dem Ball an
den Kragen. Doch dann ist da noch der riesige Urvogel Orx...
Erhältlich für C 64, AMIGA
Vertrieb: RUSHWARE
Mitvertrieb: MICROHÄNDLER
RUSHWARE
Rainbow Arts





»Feierliche Stimmung in der Redaktion: Hallo Freaks hat Geburtstag! Vor genau drei Jahren, in Happy-Computer 1/85, erschien die erste (ganze) Seite mit Euren Spiele-Tips. Happy Birthday.«

POKEs & Schummel-Listings

Bomb Jack

Thomas Knief und Stefan Theis aus Weyhe haben für alle Happy-Leser und Bomb-Jack-Fans eine lange POKE-Liste zusammengestellt. Sie gilt für die C 64-Version von »Bomb Jack« und enthält verblüffende Effekte. Ihr startet das Spiel, unterbrecht es mit einem RESET, gebt dann die POKEs ein und startet es wieder mit SYS 2128.

POKE	Wirkung
8169,99	Verändert die Farbe der Balken
6734,98	Jack läuft auf unsichtbaren Balken, wobei die unsichtbaren Balken ihre Wirkung verlieren
8944,01	Man darf kein Dauerfeuer einschalten
21,34	Gibt 600 Punkte für das »B«
8622,59	Man sieht nur noch 3/4 der Bomben
7774,47	Nach zwei blinkenden Bomben ein Level weiter
8338,19	Farbige Balken und teilweise farbige Bomben
6435,29	Jack rutscht nach rechts
4002,0098	Es erscheint nur ein Astronaut
7911,33	Hintergrundfarbe ändert sich
3732,28	Das Spiel kehrt immer zum START-Zeichen zurück
9381,11	Astronauten sind orange. Sie irren und fliegen wild umher
8652,53	Bomben sind an anderen Stellen
6135,21	Astronauten rutschen nach links
5836,92	Sogenannte »Disco-Stimmung«
5739,73	Nach Aufsammeln von »P« kann Jack beliebig viele Feinde verzehren
5836,255	Jack ist unsichtbar
5569,19	Jack hat einen schwarzen Kopf
5998,83	Jack fliegt wild umher
7394,61	Riesen High-Score, weil massenhaft »P« und »B«
8639,94	Bomben verändern sich

Mega Apocalypse

Michael Schütt aus Duisburg hat zwei POKEs für »Mega Apocalypse« auf dem C 64. Die POKEs gebt Ihr nach einem RESET ein und startet das Spiel dann mit SYS 22562.
Unendlich viele Leben:
POKE 32417,173
POKE 32509,173
Schnelleres Raumschiff:
POKE 26070,12
POKE 32898,234 bis 32903,234

Goldrunner

Michael Kaiser aus Bregenz spielt oft und gerne »Goldrunner« auf dem Amiga. Damit Ihr genauso viel Spaß damit habt, hier seine Tricks.

Wenn man während des Spiels auf eine der folgenden Tasten drückt, springt das Programm in den eingebauten Cheat-Modus.

F5 — Sprite-Cheat
1. Das Goldrunner-Raumschiff kann durch die Hindernisse hindurchfliegen.
2. Die Energie wird zwar abgezogen, wenn sie jedoch auf Null gesunken ist, hat das keine Folgen für das Raumschiff.

I — Level überspringen
Ein Druck auf die Taste <I> bewirkt, daß man ein Level überspringt.

U — Bonusrunde beenden
Wird während der Bonusrunde die <U>-Taste gedrückt, wird die Bonusrunde abgebrochen und man beginnt im nächsten Level.

Bureaucracy

Martin Wölb aus Neu-Isenburg hat Fragen zum Infocom-Adventure »Bureaucracy«:

— Im Tropy Room gibt es einen Ausgang nach Westen. Ich komme aber nicht hinein, obwohl die Frau nicht in meine Richtung schaut.
— Im Hallway komme ich nicht die Stufen hoch. Ab der Mitte geht es immer wieder abwärts.
— Was macht man im Farmhaus, wenn die Tür offensteht und der Waffentyp vorbeikommt, der sich in der Tür geirrt hat?
— Was macht man mit dem Lama (das Rezept habe ich)?

The Last Ninja

Thorsten Schanek aus Biblis hat trotz der guten Beschreibung in den letzten Ausgaben von Hallo Freaks noch eine Frage zu »The Last Ninja«. Thorsten will wissen, wie man nach dem eingeschläferten Hund an dem Wächter vorbeikommt, der mit Pfeil und Bogen schießt. Diese Stelle scheint echt schwer zu sein, denn viele von Euch haben diese Frage gestellt.

The Sentinel

Raimund Lingen aus Köln spielt auf seinem Atari ST sehr gerne »The Sentinel«. Mit den bisher in Hallo Freaks erschienen Codes konnte er aber auf dem ST nichts anfangen, denn sie waren für die 8-Bit-Versionen gedacht. Deswegen hat er selbst ein paar ausgewählte Codes geschickt.

Level	Code	Sentries
43	40658770	
111	35112835	
272	89319746	4
398	82207787	5
510	02696479	3
614	76257642	7
654	99675962	4
790	82437847	5
916	33117306	1
1028	38878835	4
1132	85188312	4
1217	80241003	5
1303	51844525	5
1421	28646365	4
1516	79039573	5
1663	33488818	5
1875	95788877	7
2049	27819572	7
2154	85317776	7
2282	65547925	7

Wizball

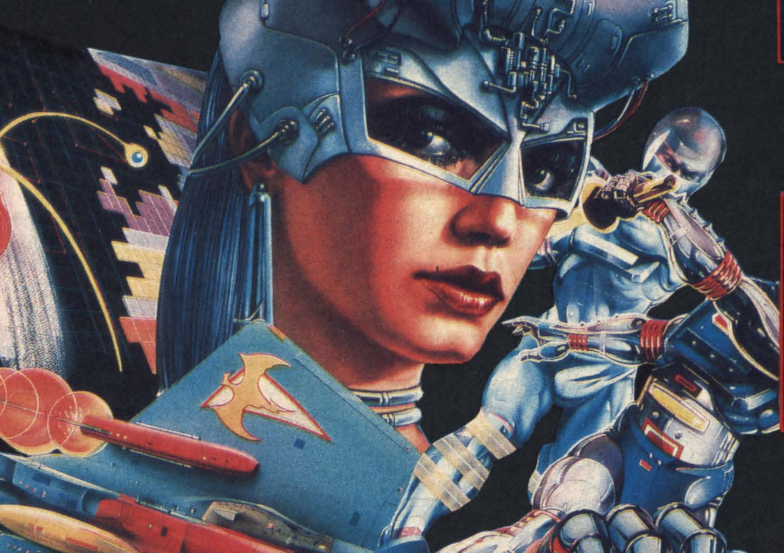
Matthias Batz aus Adelsdorf spielt »Wizball« auf dem C 64. Matthias hat das Spiel sehr viel Freude bereitet. Er findet, es ist eines der besten Spiele für den Commodore 64. Hier seine Zusammenstellung der Farben.

Runde	1.Topf	2.Topf	3.Topf
1	100% Rot 50% Blau	50% Rot 50% Blau	50% Grün
2	25% Rot 50% Grün 25% Blau	75% Rot 25% Grün	50% Rot 50% Grün
3	100% Blau	50% Rot 50% Blau	50% Grün 50% Blau
4	25% Rot 50% Grün 25% Blau	100% Grün	50% Grün 50% Blau
5	100% Rot	75% Rot 25% Grün	50% Grün 50% Blau
6	100% Blau	50% Rot 50% Blau	50% Rot 50% Grün
7	100% Rot	50% Rot 50% Blau	50% rot 50% Grün
8	25% Rot 50% Grün 25% Blau	50% Rot 25% Grün 25% Blau	25% Rot 50% Grün 25% Blau





ARKANOID





SLAP FIGHT

GALVAN



MAG MAX



TERRA CRESTA

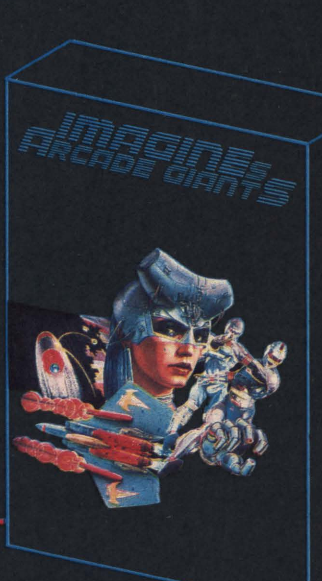
GAME OVER

GENIALES GEBUNDELT ZUM TASCHENGELD-PREIS

CASSETTE DM 39,95*
DISKETTE DM 49,95*

*unverbindliche Preisempf.

Exclusiv-Vertrieb Deutschland: AriolaSoft
Exclusiv-Vertrieb Österreich: Karasoft
Exclusiv-Vertrieb Schweiz: Thali







ARIOLASOFT GMBH
CARL-BERTELSMANN-STR 161, POSTFACH 1350,
4830 GUTERSLOH 1



The Guild of Thieves

Robert Biren aus Luxemburg hat sich intensiv mit dem Grafik-Adventure »The Guild of Thieves« beschäftigt. Er hat es fast gelöst, aber ein paar Fragen bleiben offen. Hier erst einmal sein bisheriger Lösungsweg.

Am Anfang des Adventures sitzt man in einem Boot und springt in Richtung Westen. Auf dem Festland sicher gelandet, hilft man dem Mann, der einen Baumstamm zieht, damit der Torwächter vom Schloß die Hängebrücke herunterläßt. Im Schloß kommt der Torwächter mit bis ins Wartezimmer. Hier öffnet man das Kissen und nimmt die Banknote heraus. Wer mag, kann noch so lange im Schloß herumlaufen, bis der Wächter zum Rattenrennen ruft. Dann gibt man dem Wächter die Banknote und setzt auf die graue Ratte, die schließlich gewinnt. Das bringt einen Scheck über 50 fergs.

Mit dem Gewinn verläßt man das Schloß, geht zur Mühle und ruft dem Müller zu, daß er die Mühle abstellen soll. Dann gibt man dem Müller den Scheck und kauft sich dafür die Gitarre. Bevor man die Mühle verläßt, steckt man besser die Gitarre in die Tasche, die man von Anfang an bei sich trägt.

Jetzt geht man in die Grotte, die im Nordwesten liegt, und zerbricht die Stangen, die den Weg versperren. In dem Raum mit dem Skelett nimmt man den Knochenfinger und die Truhe mit dem Herz. Dann geht man durch das Wasser zum Wasserfall, löst die Strickleiter (untie ladder) und verläßt die Grotte schließlich wieder.

Folgt man dem Weg durch den Wald, kommt man zum Tempel. Hier nimmt man die beiden Schlüssel, die auf der Orgel liegen, das Nashorn aus Elfenbein und die Handschuhe, die auf dem Bienenstock liegen. Ergreift man die Statue, zieht sie einen in den Wasserschacht hinunter. Darum läßt man sie sofort wieder los und taucht durch einen kleinen Tunnel nach Norden. Hier nimmt man die Brosche und gräbt den Boden auf. Die Stiefel, die man hier findet, zieht man an, um den kleinen Schaft hinunterzuklettern. Durch diesen Schaft gelangt man in die Höhlen, die mit dem Wasserfall verbunden sind. Also hält man sich nördlich, klettert die Leiter am Wasserfall hoch, durchquert den Raum mit dem Skelett und verläßt die Grotte.

Zurück im Tempel, betritt man im Keller den Raum mit den farbigen Flächen. Um den Raum gefahrlos zu durchqueren, muß man eine bestimmte Reihenfolge einhalten: (black), violet, indigo, blue, green, yellow, orange, red, (white).

Im folgenden Raum steht ein Sarkophag, den man mit dem Fingerknochen öffnet. Den Totenschädel nimmt man mit. Dann geht man nach Westen und nimmt die Statue mit. In der schwarzen Bibliothek findet man noch ein Buch. Dann verläßt man den Keller. Die Reihenfolge der Farben ist jetzt anders, da man aus der anderen Richtung kommt: Schwarz und Weiß sind vertauscht.

Jetzt geht man wieder ins Schloß, und zwar ins Wohnzimmer (Lounge). Hier nimmt man die Kohle, die im Eimer liegt, und zerbricht sie, denn im Innern ist ein Fossil versteckt. Durch die Küche geht es in den Keller. Im Weinkeller wimmelt es nur so von Ratten. Um sie loszuwerden, bricht man das Rohr ab und öffnet den Hahn (stopcock). Sobald der Keller überflutet ist und alle Ratten tot sind, schließt man den Hahn wieder. Durch das Wasser watet man zur roten Flasche und nimmt den Rubin heraus. Dann verläßt man den Keller und geht ins Schlafzimmer des Königs. Hier rückt man das Bild, das über dem Bett hängt, zur Seite und öffnet dann den Schrank. Wenn man sich jetzt aufs Bett setzt und mit dem Wasserrohr auf den Knopf im Schrank drückt, befindet man sich im geheimen Labor. Hier sollte man die Plastiktüte, die in dem Kürbis steckt, mitnehmen und dann das Labor und das Schloß verlassen.

Zum Schluß begibt man sich wieder zur Grotte und geht an der Kreuzung nach Süden, am Friedhof entlang zum Beerdigungsinstitut. Die gläserne Tür zerbricht man und betritt das Haus. Hinter der Theke befindet sich eine Kasse mit Geld, das man mitnimmt und damit den Eintritt am toll gate bezahlt. Auf der Kreuzung im Zoo geht man nach Süden und dann nach Westen, zum Insektenhaus. Um die Schlange, die sich um den Körper windet, wieder loszuwerden, geht man in den Raum mit den heißen Kohlen und kommt wieder zurück. An der Kreuzung geht man diesmal nach Norden und dann nach Westen, wo ein Gewächshaus mit einer Spinne steht.

An dieser Stelle sitzt Robert fest. Deswegen will er wissen:
- ***Wie fängt man einen Fisch?***
- ***Wozu braucht man die Billardkugeln?***
- ***Was macht man mit der Gitarre?***
- ***Wie tötet man die Spinne?***

They stole a Million

Und wieder ein Mädchen! Marlies Hasekamp aus Osnabrück schreibt, daß sie viele Mädchen kennt, die sich mit ihrem Computerwissen und ihrer Begeisterung für dieses Hobby nicht hinter den Jungs zu verstecken brauchen. Aus den vielen Briefen sehe ich aber, daß der Anteil der Mädchen, die an Hallo Freaks schreiben, leider immer noch verschwindend gering ist. Vielleicht macht Euch Marlies' Brief Mut.

Jetzt aber zu »They stole a Million«. Marlies hat einen kompletten Grundriß des Museums gezeichnet und die Tips zusammengefaßt, die ihr wichtig erscheinen. Der Plan und die Tips gelten übrigens für alle gängigen Computertypen, für die das Spiel umgeschrieben wurde.

Das Narburak-Museum birgt nur einen einzigen Schatz: Die Totenmaske des ägyptischen Königs Honkanenter. Ihr Wert beträgt etwa 1 250 000 $. Man findet die Maske in einem zentral gelegenen Ausstellungsraum im Erdgeschoß. Die Maske ist gesichert durch:

1. Wächter (guards)
Das Museum hat drei Wächter. Zwei patroullieren im Gebäude (Route ist im Plan eingezeichnet), einer überwacht die sieben Kameras, die im Gebäude installiert sind. Die Wirksamkeit der Wächter beträgt 100 Prozent!

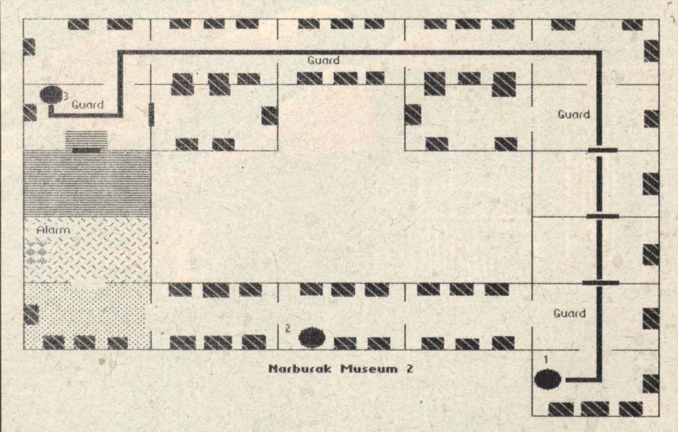
Die Wächter überprüfen auf ihrer Route die Türen. Finden sie eine »manipulierte« Tür, schlagen sie sofort über Funk Alarm.

2. Kameras
Die sieben Kameras werden in bestimmter Reihenfolge an- und ausgeschaltet.

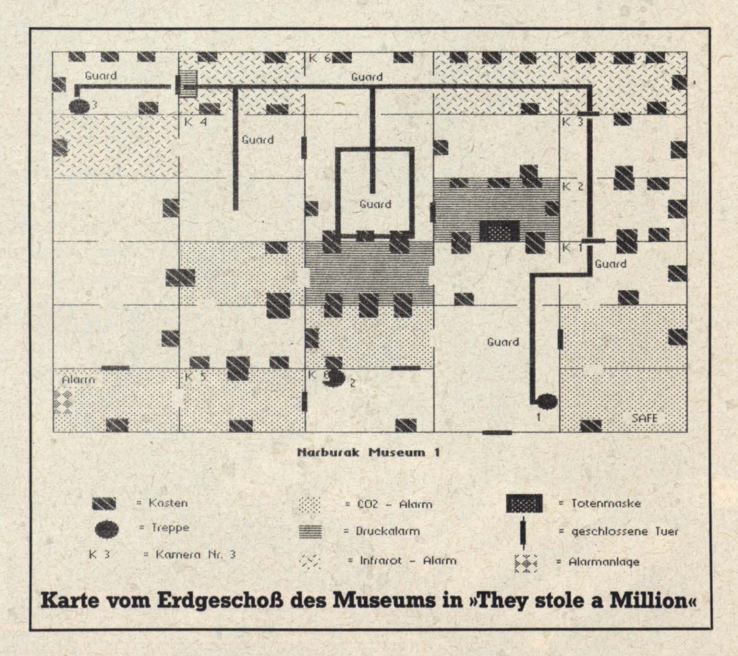
3. Alarmanlagen
In fünf Räumen gibt es Infrarotalarm, der allerdings erst wirkt, wenn man sich mehr als 20 Sekunden im Raum aufhält.

In wichtigen Räumen gibt es Druckalarm, der sofort beim Betreten ausgelöst wird (falls er nicht vorher abgeschaltet wurde).

In sieben Räumen wurde CO-2-Alarm (Kohlendioxid) installiert, der aber erst aktiv wird, wenn man sich dort länger als 50 Sekunden aufhält.



Erster Stock im Narburak-Museum in »They stole a Million«



Karte vom Erdgeschoß des Museums in »They stole a Million«

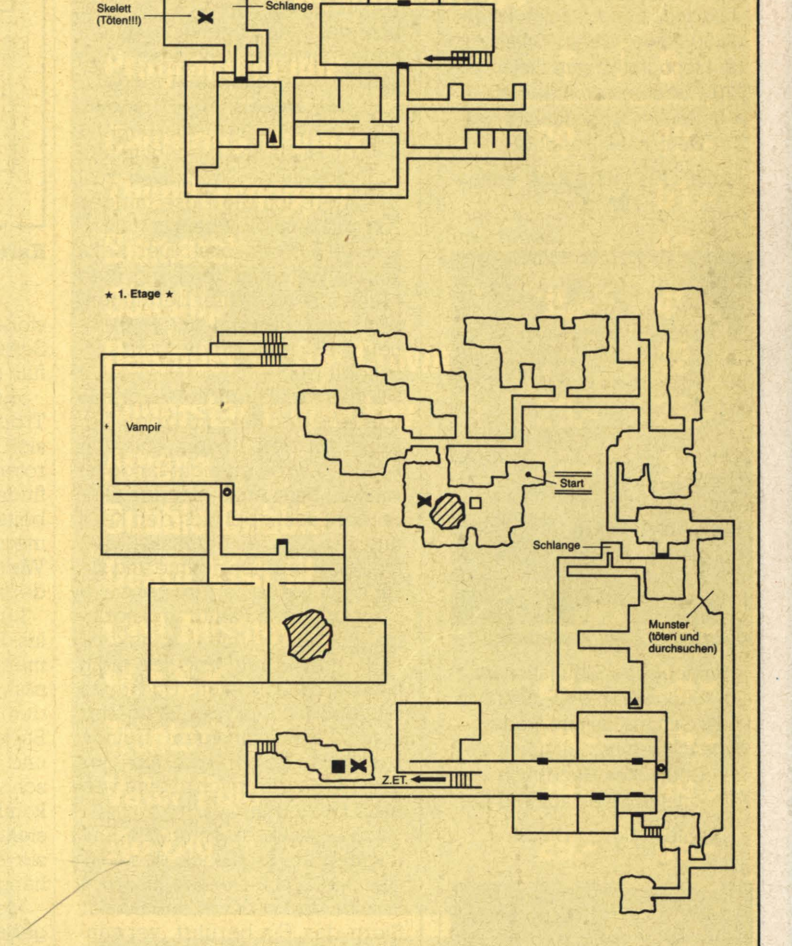
Master of Magic

Carsten Hampe aus Berlin hat sich intensiv mit Master of Magic beschäftigt. Von ihm stammt die Karte der drei Stockwerke. Einige Ratschläge hat er auch noch.

1. Nicht alle Potions trinken, sondern vorher das Etikett lesen.
2. In der zweiten Etage gleich zur Treppe zum dritten Stock gehen. Meiden Sie den oberen »Scroll«, denn dort befinden sich Skelette und Höllenhunde in rauhen Mengen.
3. Im Zweifelsfall immer fliehen! Der »Fireball« ist im Nahkampf sehr effektiv.

Zum Schluß hat Carsten aber noch zwei Fragen:
1. Wo ist der »Dagger of Death«?
2. Wie besiege ich den Minotaurus?

o = Ring
✖ = Scroll
▲ = Position
■ = Knappsack
▨ = Pedestal



★ 2. Etage ★

vom 1. Stock

zum 3. Stock

Uninvated

Hier der zweite und letzte Teil der »Uninvated«-Lösung von Rolf-Peter Böhlke aus Frankfurt.

Die Befreiung meines kleinen Bruders (Teil 2)

Die Tür im Trophäenraum führt mich aus dem Haus heraus. Hinter dem Haus stehen drei Gebäude. Zuerst gehe ich in das Gewächshaus. Dort gieße ich einen Blumentopf, dessen Erdreste das Wasser schnell aufsaugen. Vielleicht sind noch Samenkörner drin gewesen. Ich werde später noch mal nachschauen.

Jetzt gehe ich zur Kapelle, die von zwei bissigen Hunden bewacht wird. Die Hunde fürchten sich vor Blitz und Donner und der erste Zauberspruch jagt sie schnell davon. In der Kapelle steht ein steinerner Kopf auf einer Säule.

Ob auch der zweite Zauberspruch wirkt? Brav antwortet mir der Kopf, warnt mich davor, ohne Licht zu gehen und öffnet sogar die Tür in den Garten. Ich zünde also mit einem weiteren Streichholz den Kandelaber an und nehme ihn mit. Da ich leider nicht mehr alles tragen kann, lasse ich die Axt zurück. Ich werde sie später holen. Im Garten fällt mich ein Gespenst an, aber vor dem hellen Leuchter nimmt es Reißaus.

Im Labyrinth finde ich mich schnell zurecht, die Ausgänge sind gut zu sehen. In jedem neuen Bild stehe ich immer in Richtung Norden. Die Zombies, die mir manchmal den Durchgang verwehren, vertreibe ich mit dem Amulett. Das klappt nur, wenn sie einzeln auftreten. Vor einem großen Grabstein, der die Form eines Kreuzes hat, lege ich meinen Blumenstrauß ab und werde mit einem geheimen Durchgang belohnt.

Hinter dem Durchgang stehen drei Käfige, die sich mit dem Schlüssel aus dem Stuhl leicht öffnen lassen. Den Vogel fange ich mit dem kleinen Käfig und die Katze wird von der Schlange aufgefressen, so daß ich ungehindert weitergehen kann. Und da ist auch der Stein, von dem in der Schriftrolle (aus dem Schrank im Schlafzimmer) die Rede war!

Der hüpfende Ball fliegt hinter dem freigelassenen Vogel her, so daß ich schnell die Gemme nehme und schnurstracks aus dem Labyrinth zurück in die Kapelle laufe.

Hier lasse ich den Leuchter und den Käfig liegen, nehme wieder die Axt und stecke auch das Kreuz von der Truhe ein. Die Höhle unter der Kapelle wird von einer riesigen Spinne bewohnt, die ich nicht stören will. Schnell noch mal im Gewächshaus nachschauen. Tatsächlich — meine Geduld wurde mit einer schönen Pflanze und großen Früchten belohnt. Jetzt zum dritten Gebäude, dem Magisterium.

Die Gemme paßt genau in die kleine Öffnung über der Tür und schon stehe ich im Flur vor einem blauen Dämonen. Dieser läßt sich jedoch mit einer Frucht aus dem Gewächshaus bestechen. Geradeaus geht es in ein Laboratorium mit einem Wandsafe. Wenn ich bloß die Kombination wüßte! Ob die zweite Schriftrolle aus dem Schrank der Schlüssel ist? Was stand da



genau? »Gold, Silver and Mercury — Together they form a key«.

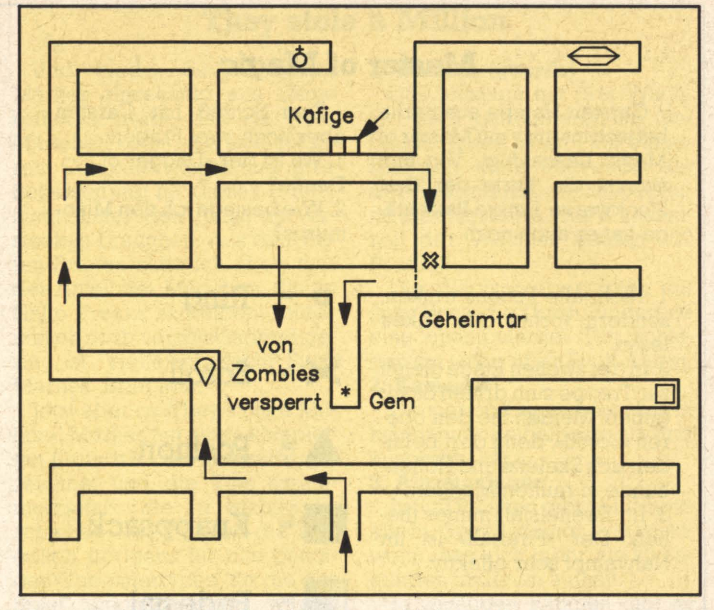
Was passiert, wenn ich die Elementzahlen von den Karteikarten aus dem Schreibtisch für die drei Elemente eingebe? Ich versuche es: 79-47-80. Tatsächlich, der Safe öffnet sich. In ihm finde ich eine Keksdose. Was soll ich denn damit nun wieder?

In der Dose klappert etwas. Ich möchte zu gern wissen, was da drin ist, habe aber nichts zum Aufmachen bei mir. Also zertrümmere ich die Dose mit der Axt und zum Vorschein kommt — ein Keks. Was sonst. Der Keks könnte vielleicht den hungrigen kleinen roten Teufel beruhigen, der vom vielen Hin- und Herrennen bestimmt schon ganz erschöpft ist.

Ich laufe also zurück ins Haus und lege den Keks im Trophäenraum auf den Boden. Und ich brauche wirklich nicht lange zu warten. Bald erscheint der kleine Kerl, schnappt sich den Keks und vergißt den Schlüssel, den ich sofort an mich nehme und zurück ins Laboratorium gehe.

Ich öffne die Falltür und springe hinunter. Unten angekommen, merke ich, daß ich nicht wieder zurück kann. Und auch der andere Ausgang ist wieder von dieser riesigen Spinne blockiert. Also bleibt nur der letzte Weg, der mich in eine vereiste Höhle führt.

Ich erinnere mich an die Eintragung im Tagebuch des Geistes: »In fire it freezes, in ice it burns«. Und wirklich, sobald der Stern das Eis berührt, verwandelt er sich in eine große Flamme und schmilzt das Eis. Hinter dem Eis erscheint ein weiterer Ausgang in eine neue Höhle. Hier liegt angeschwemmt der noch gefrorene Körper des bösen Herrschers dieses Hauses. Schnell, bevor er ganz auftaut,



Karte vom Labyrinth im Adventure »Uninvated«

stoße ich ihn in den tiefen Schacht hinunter. Sein Schrei erfüllt mich mit neuer Hoffnung.

Hinter der Höhle führt eine Treppe hinauf zu einer Tür, die sich leicht mit dem Schlüssel des roten Teufels öffnen läßt. Ich befinde mich jetzt in dem kalten Arbeitszimmer hinter dem Eßzimmer. Und plötzlich höre ich das Weinen meines kleinen Bruders. Es scheint über mir zu sein.

Ich laufe die Treppe hinauf bis ins Badezimmer des Gästezimmers. Wieder höre ich das Weinen, diesmal lauter. Ich bin auf dem richtigen Weg. Die Tür des Badezimmers fällt ins Schloß und sperrt mich ein. Das Weinen scheint direkt von über mir zu kommen und die Deckenlampe sieht so merkwürdig aus. Ob ich sie abnehmen kann? Aber sie hängt zu hoch.

Mein Gesicht ist von Schweiß gebadet. Etwas kaltes Wasser wird mich wieder klarer denken lassen. Ich öffne den Wasserhahn der Badewanne. Unglücklicherweise ist der Abfluß der Badewanne verstopft und das Wasser läuft über und ertränkt mich beinahe. Ich schwimme im Wasser und versuche immer wieder, die Deckenlampe zu öffnen. Und endlich gelingt es mir. Ich krieche durch die Öffnung und verschließe sie vorsichtshalber gleich hinter mir. Wer weiß, was einem hier folgt! Als ich mich umsehe, entdecke ich endlich meinen kleinen Bruder. Ich will ihn in die Arme nehmen, aber er scheint irgendwie verhext oder benommen zu sein. Ich gebe ihm einen kleinen Klaps und er kommt wieder zu sich. Er springt aus dem Fenster und läßt mich mit dem roten Dämon allein. Der Dämon hatte von meinem Bruder Besitz ergriffen und es nun auf mein Blut abgesehen. Doch das kann mich nicht mehr in Angst versetzen.

Vampire haben Angst vor dem Symbol der Kirche und ich berühre ihn mit dem Kreuz. Er löst sich auf und mit ihm verläßt die letzte böse Macht dieses Haus. Erleichtert folge ich meinem Bruder durch das Fenster. Er sitzt fröhlich auf der Veranda, als wäre nichts geschehen.

Als Belohnung erhalte ich ein Zertifikat, das mich als Besitzer dieses Hauses ausweist. Und wehe, jemand betritt es uneingeladen...

Vermeer

Sven Ollhoff aus Hildesheim hat Tips zu »Vermeer« geschickt. Seine Tabelle zeigt, welche Güter man auf welchen Plantagen anbauen sollte, um einen hohen Gewinn zu erzielen. Dabei bedeuten drei Pluspunkte (+ + +), hier ist die Kombination am allerbesten, bei zwei Pluspunkten ist sie immerhin noch gut. Vorsicht beim Minus, denn hier ist der Ertrag schlecht und bei zwei Minuspunkten sogar sehr schlecht.

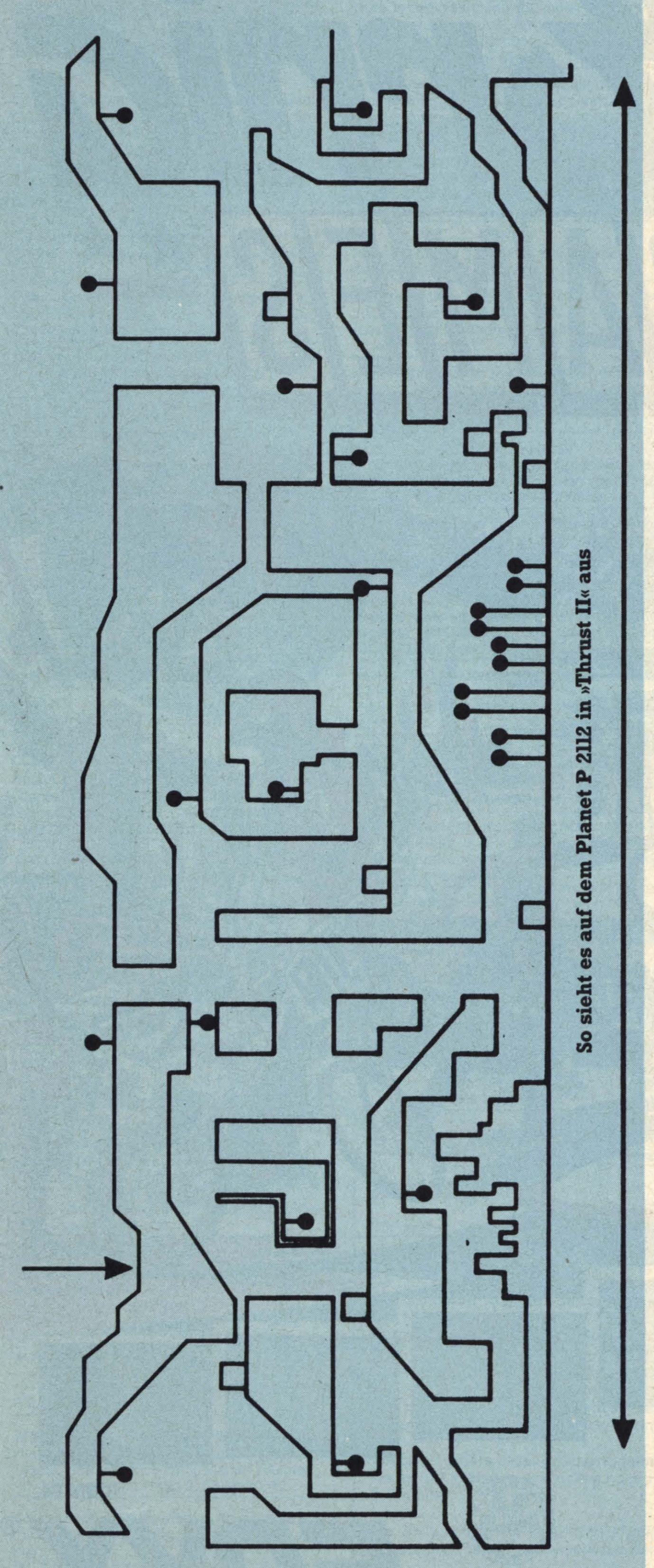
Plantagen	Kaffee	Tabak	Tee	Kakao
Ankara	—	+++	++	—
Bombay	—	+++	++	—
Colombo	—	–	++	—
Mombasa	++	–	++	—
Duala	++	–	—	++
Abidjan	++	–	—	++
Rio	++	+++	—	++
Bogota	++	–	—	++
Guatemala	++	–	—	—
Mexiko	++	+++	—	—
Richmond	—	+++	—	—
St. Louis	—	+++	—	—

Thrust II

Andreas Golombowski aus Nidderau spielt auf seinem Schneider CPC »Thrust II«. Auf seiner Karte seht Ihr den Planeten P 2112. Andreas hat absichtlich nicht eingezeichnet, wo sich welcher Feind befindet und welcher Agent für welchen Feind zuständig ist. Sonst wäre das Spiel zu leicht geworden.

= Weltraumkörper

= Agent (enthüllt Muniton)



So sieht es auf dem Planet P 2112 in »Thrust II« aus

JETZT BLEIBT ES IMMER SOMMER!

Es riecht nach Sommer und Surfen, die Sonne scheint auf Deinen Rücken und Sand ist zwischen Deinen Zehen ... Das sind keine Träume vom sonnigen Californien - das ist Realität, jetzt und hier!

Sechs der besten Sport-Hits der californischen Westküste werden Euren Puls auf Hochtouren bringen! Verblüfft Eure Freunde mit unglaublichen Skateboard-Tricks, oder zeigt Ihnen wie lange Ihr den Ball kicken könnt, ohne daß er den Boden berührt. Skatet wie der Blitz über den Bürgersteig, werft die Frisbee-Scheibe und beweist wie gut Ihr wirklich auf dem BMX-Rad seid.

Und dann kommt das allerschwierigste - die »Königsdisziplin« unter den California Games - schießt über und durch die gigantischen Riesenwellen der Westküste und zeigt Euren Freunden wer der Surfer ist, der die Wellen regiert.

Die Sponsoren für dieses Super-Spiel sind die bekannten amerikanischen Firmen wie PACER SKATEBOARDS, OCEAN PACIFIC, RAD MAG, FRISBEE, HACKY SACK, MOREY BOOGIE, BURTON, SNOWBOARDS und BLUEBIRD! In jeder Packung von California Games findet Ihr einen Wettbewerb, bei dem Ihr Preise dieser Firmen gewinnen könnt! Und Ihr wißt ja, alles Spitzenprodukte!

California Games, ein Super-Sportspiel mit Super-Graphik für einen bis zu acht Spieler, natürlich in der bewährten Qualität, die Ihr von Epyx-Produkten erwarten könnt - oder sogar noch besser! Wir könnten jetzt natürlich noch viel mehr darüber erzählen, aber lest doch einfach was die Kritiker sagen:

California Games ist der Höhepunkt unter den Computer-Sportspielen. Irgendwie hat es Epyx geschafft, den eigenen hohen technischen Standard noch zu übertreffen - Bild und Ton dieses Programms vermitteln einen glaubhaften Eindruck der Atmosphäre. Sammelt man alle Highlights bisheriger Eypx-Programme und addiert sie alle zusammen, ist man immer noch erst bei der Hälfte was California Games bietet.

- ZZAP 64

California Games ist das beste was bisher in diesem Jahr auf den Markt gekommen ist. Das sind schon oftmals einzelne Disziplinen allein den Preis wert.

- COMMODORE COMPUTING INTERNATIONAL

Müssen wir da noch mehr sagen?

PLUS Preisausschreiben in jeder Packung!

California GAMES™

Hollywood

SUNSET BLVD

ONE WAY

NO TRUCKS

STOP

HALF PIPE RESULTS

CBM 64

CBM 64/128	CASSETTE/DISK
SPECTRUM	CASSETTE
SPECTRUM +3	DISK
SCHNEIDER	CASSETTE/DISK
MSX	CASSETTE
IBM	DISK
AMIGA	DISK

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

U.S. GOLD



U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2

Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft